

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PROFIL JURUSAN D-III TEKNIK LISTRIK ITN
MALANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**



Disusun Oleh :

Nama : Priyo Hadi Winoto

NIM : 08.52.518

**JURUSAN TEKNIK LISTRIK D-III
KONSENTRASI TEKNIK KOMPUTER
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2011**



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting) Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

LEMBAR PERSETUJUAN

**Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis
Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8**

TUGAS AKHIR

*Disusun dan Diajukan Untuk Melengkapi dan
Memenuhi Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Diploma Tiga*

Disusun Oleh :
PRIYO HADI WINOTO
NIM : 08. 52. 518

Diperiksa dan Disetujui

Ketua Program Studi
Teknik Listrik DIII

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y. 1018700151

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y. 1018700151

Ahmad Faisal, ST
NIP. 103 100 0431



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karangic, Km 2 Tep. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

**BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

Nama Mahasiswa : Priyo Hadi Winoto
Nim : 08.52.518
Program Studi : Teknik komputer D-III
Judul Tugas Akhir : Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis
Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir jenjang Program Diploma
Tiga (D-III)

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 18 Agustus 2011
Dengan Nilai : 79,6 (B)

PANITIA UJIAN TUGAS AKHIR

KETUA,

Ir. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y 1018700151

SEKRETARIS

Bambang Prio Hartono, ST, MT
NIP. 1028400082

ANGGOTA PENGUJI

Penguji I

Bambang Prio Hartono, ST, MT
NIP. 1028400082

Penguji II

Joseph Deddy Irawan, ST, MT
NIP. 132315178

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga kami selaku penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul **“PROFIL JURUSAN D-III TEKNIK ENERGI LISTRIK ITN MALANG MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH”** dapat terselesaikan.

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan laporan ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Ahli Madya Jurusan Teknik Energi Listrik D-III Konsentrasi Komputer ITN Malang.

Penyusun menyadari tanpa adanya kemauan dan usaha serta bantuan dari berbagai pihak, maka laporan ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Oleh sebab itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Soeparno jiwo selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
 2. Ir. H. Taufik Hidayat, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Energi Listrik D-III ITN Malang.
 3. Ir. H. Taufik Hidayat, MT dan Ahmad Faisal, ST selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
 4. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan yang tidak kami sebutkan satu-persatu, kami ucapkan banyak terima kasih atas bantuannya dalam proses Tugas Akhir yang telah kami kerjakan, begitu juga dengan penyelesaian laporan ini.
-

Usaha ini telah kami lakukan semaksimal mungkin, namun jika ada kekurangan dan kejanggalan dalam penyusunan, kami mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun. Begitu juga sangat kami perlukan untuk menambah kesempurnaan laporan ini dan dapat bermanfaat bagi rekan-rakan mahasiswa pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 5 Agustus 2011

Penyusun

ABSTRAK

"PROFIL JURUSAN D-III TEKNIK LISTRIK ITN MALANG MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH"

(Priyo Hadi Winoto, 08.52.518, TEKNIK KOMPUTER DIII)

(Dosen pembimbing : Ir. H. Taufik Hidayat, MT dan Amad Faisol, ST)

Dalam upaya pengenalan jurusan dan sebagai mempermudah dalam pemaparan informasi mengenai D-III Teknik Listrik kampus ITN Malang maka dibuatlah sebuah profil berbasis multimedia yang didalamnya berupa fasilitas-fasilitas, dan segala informasi tentang D-III Teknik Listrik ITN Malang. Dan juga dapat memudahkan pengunjung atau calon mahasiswa baru untuk mengetahui sekilas tentang D-III Teknik Listrik ITN Malang. Dengan masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah pokok yang dihadapi yaitu bagaimana profil berbasis multimedia yang dibuat ini dapat berguna dan memberikan hasil yang optimal. Dalam merealisasikan pembuatan profil berbasis multimedia tersebut perangkat lunak yang digunakan adalah Macromedia Flash Profesional 8 dan SwishMAX. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut dapat dengan mudah dibuat suatu *company profil* atau profil berbasis multimedia karena didukung dengan *plugin* untuk video, gambar, suara, animasi flash, dan file dokumen.

Implementasi dari profil berbasis multimedia merupakan proses perubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan *user /* pengguna maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perencanaan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash Profesional 8 dan SwishMAX, dapat dibuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.

Program aplikasi Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis multimedia ini, informasi dari profil kampus dapat digunakan sebagai promosi kampus ITN Malang untuk menarik pelajar melanjutkan belajarnya di ITN Malang.

Kata Kunci : ITN Malang, Macromedia Flash, Profil berbasis Multimedia.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.1.1 Unsur-unsur Multimedia.....	6
2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	6

2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	6
2.3 Rekayasa Perangkat Lunak.....	7
2.4 Tinjauan Perangkat Lunak.....	8
2.4.1 Macromedia Flash Professional 8.....	8
2.4.1.1 Tools.....	10
2.4.1.2 Menu bar untuk mengatur berbagai fasilitas menu yang akan digunakan.....	12
2.4.1.3 TimeLine.....	13
2.4.1.3 Stage.....	15
2.4.1.5 Properties.....	15
2.4.1.6 Color Mixer.....	16
2.4.1.7 Action Script.....	16
2.4.2 Adobe Photoshop CS.....	17
2.4.3 SwishMax.....	18
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	19
3.1 Analisa Sistem.....	19
3.2 Alur Program Aplikasi.....	20
3.3 Perancangan Sistem.....	21
3.4 Perancangan Kerangka Aplikasi.....	22
3.4.1 Desain Halaman Pembuka.....	22
3.4.2 Desain Halaman Menu.....	23
3.4.3 Desain Halaman Jurusan.....	24

3.4.4 Desain Halaman Galeri.....	24
3.4.5 Desain Halaman Dosen.....	25
3.4.6 Desain Halaman Laboratorium.....	25
3.4.7 Desain Halaman Himpunan.....	26
3.4.8 Desain Halaman Akademik.....	26
3.5 Persiapan Pembuatan Aplikasi.....	27
3.5.1 Pemilihan Komposisi Warna.....	27
3.5.2 Pemilihan <i>Font</i>	28
3.5.3 Penentuan Ukuran <i>Window</i> Aplikasi.....	28
3.6 Proses Pembuatan Aplikasi.....	28
3.7 Pembuatan Tombol Interaktif.....	29
3.8 Pembuatan <i>link Page</i>	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL.....	32
4.1 Implementasi.....	32
4.2 Pengujian.....	32
4.2.1 Tampilan Halaman Utama.....	32
4.2.2 Tampilan Halaman Menu.....	33
4.2.3 Tampilan Halaman Jurusan.....	34
4.2.4 Tampilan Halaman Galeri.....	38
4.2.5 Tampilan Halaman Dosen.....	39
4.2.6 Tampilan Halaman Laboratorium.....	41
4.2.7 Tampilan Halaman Himpunan.....	42

4.2.8 Tampilan Halaman Akademik	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Tampilan Awal Macromedia Flash Professional 8	9
2. Gambar 2.2 <i>Interface</i> Macromedia Flash Professional 8.....	10
3. Gambar 2.3 Time Line Macromedia Flash	13
4. Gambar 2.4 Stage Macromedia Flash	15
5. Gambar 2.5 Properties Macromedia Flash.....	15
6. Gambar 2.6 Color Mixer Macromedia Flash	16
7. Gambar 2.7 Action Acript Macromedia Flash.....	16
8. Gambar 2.8 <i>Interface</i> Adobe Photoshop CS.....	17
9. Gambar 2.9 Interface Swishmax.....	18
10. Gambar 3.1 Diagram Model Pembuatan Profil D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang.....	19
11. Gambar 3.2 Alur Pembuatan Program	20
12. Gambar 3.3 Desain Halaman Pembuka	22
13. Gambar3.4 Desain Halaman Menu.....	23
14. Gambar 3.5 Desain Halaman Jurusan.....	24
15. Gambar 3.6 Desain Halaman Galeri	24
16. Gambar 3.7 Desain Halaman Dosen	25
17. Gambar 3.8 Desain Halaman Laboratorium	25
18. Gambar 3.9 Desain Halaman Himpunan	26
19. Gambar 3.10 Desain Halaman Akademik	26

20. Gambar 3.11 Jenis <i>Font</i> yang Digunakan.....	28
21. Gambar 3.12 Desain Button.....	29
22. Gambar 3.13 Convert symbol to Button.....	30
23. Gambar 3.14 Gambar Tampilan Link Script	31
24. Gambar 4.1 Halaman Utama.....	33
25. Gambar 4.2 Halaman Menu.....	34
26. Gambar 4.3 Halaman Jurusan	35
27. Gambar 4.4 Halaman Jurusan Latar Belakang	35
28. Gambar 4.5 Halaman Jurusan Visi	36
29. Gambar 4.6 Halaman Jurusan Misi.....	36
30. Gambar 4.7 Halaman Jurusan Tujuan Pendidikan.....	37
31. Gambar 4.8 Halaman Jurusan Struktur Organisasi.....	37
32. Gambar 4.9 Halaman Jurusan Staf Akademik.....	38
33. Gambar 4.10 Halaman Galeri	39
34. Gambar 4.11 Halaman Dosen	40
35. Gambar 4.12 Halaman Profil Dosen.....	40
36. Gambar 4.13 Halaman Laboratorium	41
37. Gambar 4.14 Halaman Laboratorium Kegiatan	42
38. Gambar 4.15 Halaman Himpunan	43
39. Gambar 4.16 Halaman Himpunan Orientasi Jurusan	43
40. Gambar 4.17 Halaman Himpunan Studi Lapangan	44
41. Gambar 4.18 Halaman Akademik.....	45
42. Gambar 4.19 Halaman Akademik Semester 1	45

43. Gambar 4.20 Halaman Akademik Semester 2	46
44. Gambar 4.21 Halaman Akademik Semester 3	46
45. Gambar 4.22 Halaman Akademik Semester 4	47



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan zaman yang semakin modern ini, manusia menuntut segala sesuatu yang berbasis teknologi informasi. Begitu juga teknologi informasi multimedia semakin hari dituntut untuk bisa menerapkan teknologi yang seharusnya mempermudah manusia, bahkan perkembangannya secara tidak kita sadari sudah berada dalam kehidupan kita sehari-hari. Sebagai contoh, teknologi informasi multimedia dapat kita lihat dan rasakan dalam bidang periklanan, perfilman, dan masih banyak bidang-bidang lainnya yang memanfaatkan multimedia sebagai media penyampaian informasi, tentunya dengan berbagai macam tujuan.

Dengan komponen-komponen pendukung yang lengkap untuk menyampaikan suatu informasi, teknologi informasi multimedia dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari dan mengkaji ilmunya. Cukup beralasan karena untuk saat ini maupun dimasa yang akan datang, teknologi informasi multimedia terus berkembang, dengan prospek yang cukup menjanjikan karena beberapa waktu kedepan akan banyak dibutuhkan orang-orang yang menguasai multimedia, yang nantinya diarahkan untuk tujuan bisnis dan komersial.

Berdasarkan uraian diatas penulis mencoba untuk merancang dan membuat "Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis Multimedia Menggunakan

Macromedia Flash 8 “ yang didalamnya terdapat informasi tentang D-III Teknik Listrik Institut Teknologi Nasional Malang, seperti Dosen, Laboratorium, Akademik dan lain-lain. Penulis mencoba untuk menciptakan kemasan multimedia yang menarik sehingga diharapkan bahasan tersebut dapat tersampaikan dengan baik, mudah dicerna, dan memberikan kesan tersendiri.

Pada Profil Berbasis Multimedia ini, akan dibahas berbagai informasi sekaligus pengetahuan tentang implementasi multimedia pada pembuatan profil yang berbasis pengolahan digital, mulai dari persiapan, pengambilan gambar, pengolahan gambar sampai menjadi materi informasi berupa Profil Multimedia interaktif yang disajikan melalui media komputer.

Dengan membuat Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis Multimedia ini, diharapkan dapat mempermudah dalam pemaparan ataupun memperkenalkan jurusan oleh pihak kampus dan para pengunjung dapat dipermudah untuk mengetahui jurusan D-III Teknik Listrik ITN Malang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang ada, penulis mengidentifikasi masalah yang dihadapi, yaitu bagaimana profil berbasis multimedia yang dibuat ini dapat berguna dan memberikan hasil yang optimal. Oleh karena itu, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang ada, yaitu :

- a. Bagaimana membuat Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis Multimedia.
- b. Bagaimana Menggabungkan Gambar, Suara, animasi dan elemen lain multimedia, sehingga tercipta suatu profil yang menarik.

A

1.3 Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Data diambil dari ITN Malang dan situs *www.itn.ac.id*
- b. Pembuatan Profil berbasis multimedia ini menggunakan *software* Macromedia Flash 8 yang didukung dengan *software* lainya seperti SwishMAX dan Adobe Photosop CS, sehingga menghasilkan Profil berbasis Multimedia yang dinamis dan Interaktif.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk membuat Profil berbasis multimedia tentang D-III Teknik Listrik ITN Malang, multimedia yang dirancang diharapkan bersifat dinamis dan interaktif untuk mempermudah pengunjung mengetahui fasilitas, akademik, organisasi di jurusan D-III Teknik Listrik ITN Malang yang nantinya akan menarik pengunjung untuk belajar di ITN Malang.

1.5 Sistematika Penulisan

Setelah dilakukan proses pelaksanaan dan pembuatan profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis multimedia pada tugas akhir mulai dari studi literatur, perencanaan, pembuatan, pengujian, dan perbaikan serta hasil-hasil yang didapat, maka untuk pembahasan selengkapnya diwujudkan dalam bentuk buku laporan tugas akhir dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisikan tentang penjelasan dan teori-teori yang berhubungan dengan komponen-komponen yang digunakan dalam perancangan pembuatan aplikasi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan dan pembuatan dari profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis multimedia meliputi Editing Gambar atau Foto, Penambahan animasi, Encoding format penyimpanan Audio dan Gambar.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembahasan dan hasil pengujian dari hasil perancangan dan pengolahan profil berbasis multimedia yang telah dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dari pembuatan aplikasi beserta saran dari penulis guna untuk memperoleh aplikasi yang tepat guna.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Multimedia

Pada dasarnya pengertian multimedia ditinjau dari struktur bahasa terdiri atas dua kata, yaitu “multi” yang berarti banyak atau beragam, dan “media” yang berarti perantara atau alat, sehingga jika digabungkan multimedia dapat diartikan sebagai banyak perantara atau beragam perantara. Sedangkan pengertian multimedia ditinjau dari teknologi komputer yaitu penggabungan beberapa media yang ditampilkan secara bersamaan yang terdiri atas teks, video, gambar dan suara.

Dengan adanya gabungan dari teks, video, gambar dan suara menyebabkan multimedia merupakan suatu hal yang sangat menarik karena multimedia memiliki tampilan yang berbeda dibandingkan dengan tampilan yang hanya memiliki salah satu unsur tersebut di atas. Suatu kombinasi yang apik antara teks, video, gambar dan suara tidak akan menyebabkan pengguna merasa jenuh, malah sebaliknya, pengguna tidak akan merasa bosan menggunakan program aplikasi yang berbasis multimedia.

Beberapa definisi multimedia berdasarkan beberapa sumber yaitu :

- Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)
- Multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks (McCormick, 1996)

- Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data. Media ini dapat audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2000)
- Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, audio, dan gambar (Robin dan Linda, 2001)
- Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)

2.1.1 Unsur-unsur Multimedia

Unsur-unsur dalam multimedia adalah :

1. Audio : merupakan suara, musik ataupun bunyi khusus.
2. Video : merupakan gabungan dari beberapa gambar dengan gerakan yang tersambung sehingga gambar terlihat bergerak.
3. Grafik : merupakan gambar suatu objek baik dua-dimensi ataupun tiga-dimensi yang tidak bergerak (diam).
4. Teks : merupakan huruf, angka, dan simbol-simbol khusus.
5. *Image* : merupakan gambar yang berwarna ataupun hitam putih.

2.2 Jenis-Jenis Multimedia

Dalam aplikasi multimedia terdapat beberapa jenis yaitu :

1. *Internet*

Merupakan suatu media informasi dalam menawarkan suatu produk atau barang secara *on-line*. Pendekatan dengan media ini sangat efisien dan efektif untuk menawarkan barang dan jasa kepada pelanggan sehingga pelanggan dapat dengan mudah memilih produk yang mereka inginkan.

2. Presentasi

Merupakan suatu media dalam memperkenalkan atau menerangkan suatu produk, laporan, dan lain-lain. Dengan pemakaian unsur multimedia seperti suara dan gerak animasi akan mempermudah pengkomunikasian pesan yang akan disampaikan dan presentasi akan lebih menarik.

3. Film Efek dan Animasi Video

Pada pembuatan film atau video sekarang ini, banyak menggunakan efek-efek dan animasi-animasi untuk membuat suatu gambar atau adegan yang tidak pernah ada agar lebih menarik.

2.3 Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak digunakan sebagai perencanaan dalam menyusun program, agar dalam pembuatannya tidak keluar dari jalur atau tujuan pembuatan program. Di dalam penyusunan program aplikasi ini, penulis menggunakan Bagan terstruktur sebagai alat bantu sehingga program aplikasi yang dihasilkan dapat berdaya guna tinggi.

Dalam rekayasa perangkat lunak ini terdapat beberapa tahapan yang diperlukan untuk pembuatan suatu program. Tahapan tersebut adalah :

1. Tahapan definisi

Dalam tahapan ini kita menentukan kebutuhan dasar yang harus diketahui sebelum perangkat lunak dikembangkan. Seperti sistem yang seperti apa yang diharapkan, kriteria apa yang ditetapkan, batasan sistem yang dibangun dan lain-lain.

2. Tahapan analisa dan perancangan

Tahapan analisis adalah tahapan dimana kita memecahkan sistem yang ada menjadi bagian yang lebih kecil sehingga lebih mudah dianalisis. Sedangkan dalam tahapan perancangan dilakukan setelah tahapan analisis dan tahapan ini merupakan perbaikan dari suatu sistem.

3. Tahapan pemeliharaan/implementasi

Tahapan ini dijalani setelah kita melakukan semua tahapan sebelumnya. Dalam tahapan ini yang diperlukan yaitu bagaimana kita mengimplementasikan program dan memelihara program tersebut.

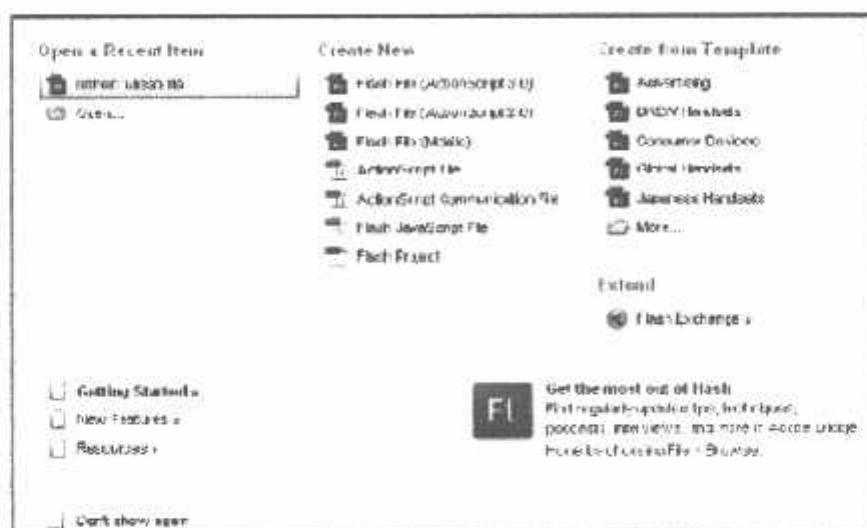
2.4 Tinjauan Perangkat Lunak

Berikut adalah pembahasan mengenai beberapa perangkat lunak yang penulis gunakan dalam pembuatan program aplikasi ini.

2.4.1 Macromedia Flash Professional 8

Macromedia Flash Professional 8 merupakan sebuah *software authoring tool* atau perangkat lunak yang digunakan untuk keperluan web, persentasi serta kemampuannya untuk membuat berbagai animasi dan efek khusus dengan kualitas yang cukup baik namun dengan ukuran *file* yang relatif kecil. Namun dalam perkembangannya, *flash* tidak hanya digunakan untuk keperluan web namun juga

berkembang sebagai *sutoring tool* untuk CD Rom multimedia interaktif hingga keperluan *broadcast TV*. Macromedia Flash ini sering digunakan para *animator* untuk pembuatan animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, *game*, dan beberapa media animasi lainnya. Kreatifitas dan selera seni *animator* sangat menentukan baik atau buruknya hasil akhir karya animasi.



Gambar 2.1. Tampilan Awal Macromedia Flash Professional 8

- A. **Open Recent Item file** : File Flash yang pernah dibuat sebelumnya
- B. **Create New** : Untuk memulai memilih jenis file Flash yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan.
- C. **Create From Template** : Template yang sudah disediakan untuk berbagai keperluan, misalnya untuk membuat animasi FL di sebuah HP, jadi ukuran jenis HP telah ada jadi tinggal digunakan, pada menu global handsets.



Gambar 2.2. *Interface* Macromedia Flash Professional 8

Dibawah ini keterangan dari komponen-komponen diatas :

2.4.1.1 Tools



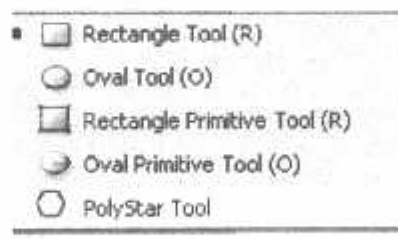
1. *Selection Tool*, untuk menseleksi objek
2. *Subselection Tool*, seleksi dari sisi objek untuk merubah bentuk objek sesuai dengan yang diinginkan.
3. *Free Transform Tool*, untuk merubah bentuk objek misalnya dari kecil ke besar atau memutar objek.
4. *Lasso Tool*, untuk memotong objek secara bebas.
5. *Pen Tool*, untuk membuat garis bebas.
6. *Text Tool*, untuk membuat teks, berupa tulisan.
7. *Line Tool*, untuk membuat garis lurus.
8. *Race tagle tool*, untuk membuat kotak persegi 4.

9. *Pencil Tool*, untuk menggambar objek secara bebas
10. *Brush Tool*, untuk menggambar sesuai dengan bentuk yang telah ditetapkan.
11. *Ink bottle tool*, untuk mewarnai *Stroke* atau garis luar dari objek.
12. *Paint bucket tool*, untuk mewarnai *Fill* atau isi dari objek.
13. *Eyedropper tool*, untuk mengambil *sample* warna dari suatu objek.
14. *Eraser tool*, untuk menghapus objek.
15. *Hand tool*, untuk menggeser posisi stage suai dengan yang diinginkan.
16. *Zoom tool*, untuk membesarkan/ mengecilkan ukuran stage.
17. *Stroke Color*, untuk mengatur warna *stroke* atau garis luar dari objek.
18. *Fill color*, untuk mengatur warna *Fill* objek.
19. *black and white*, untuk mengatur warna fill & strok ke warna awal yaitu warna hitam & putih.
20. *Swap colors*, untuk menukar warna *Stroke* dan warna *Fill*.



21. *Snap To object*, untuk membuat objek garis menjadi lurus, melengkung dsb.

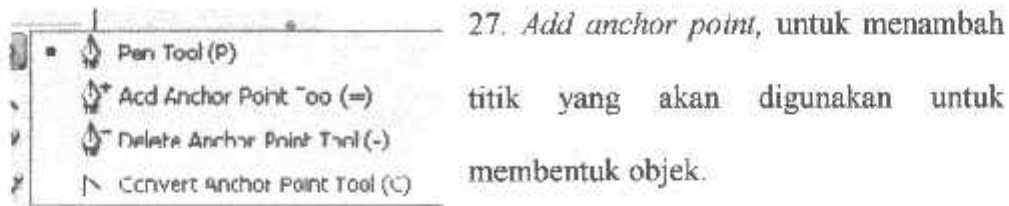
22. *Gradient transform tool*, untuk mengatur posisi tampilan warna *gradient*.
23. *Oval tool*, untuk membuat objek lingkaran.



24. *Rectagle primitive tool*, untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul/ melengkung.

25. *oval primitive tool*, untuk membuat lingkaran dan sekaligus dapat langsung dibelah lingkaran tersebut sesuai dengan keinginan.

26. *Polystar tool*, untuk membuat segi 5, dan juga bisa ditambah ataupun dikurang sudutnya sesuai dengan keinginan.



28. *Delete anchor point*, untuk menghapus titik yang akan membentuk objek.

29. *Conver Anchor Point*, untuk membentuk objek sesuai dengan titik yang telah diberikan sesuai dengan keinginan.

2.4.1.2 Menu bar untuk mengatur berbagai fasilitas menu yang akan digunakan

1. Pada menu *file* terdapat berbagai fasilitas seperti membuat *file* baru, ekspor *movie & image*, import objek kedalam *stage* ataupun *library* dsb.
2. Pada menu *edit* terdapat pengaturan yang berkaitan dengan frame, misalnya di menu *timeline* berisi menghapus, *copy frame*, *Preferences* dsb
3. Menu *View*, untuk menampilkan *grid*, *ruler* dsb.
4. Menu *Insert*, untuk memasukan *Timeline*, *scene*, *motion tween*, *shape tween* dsb.
5. Menu *modify*, untuk memodifikasi objek, *bitmap*, *symbol*, *timeline*, *transform*, *align* dsb.
6. Menu *Text*, untuk mengatur atribut teks berupa jenis *Font*, ukuran *Style* dsb.
7. Menu *Command*, untuk ekspor ke format *XML*
8. Menu *Control*, untuk mengatur kontrol *movie*, menjalankan *test movie* dsb.

9. Menu *Debug*, untuk memeriksa apakah masih ada kesalahan pada flash yang sudah jadi
10. Menu *Window*, untuk mengatur *Toolbar*, *Timeline*, *Tools* dsb, yang akan ditampilkan atau tidak ditampilkan pada *interface*,
11. Menu *Help*, untuk menampilkan Bantuan apabila terdapat kesulitan didalam menggunakan *Adobe Flash*

2.4.1.3 TimeLine



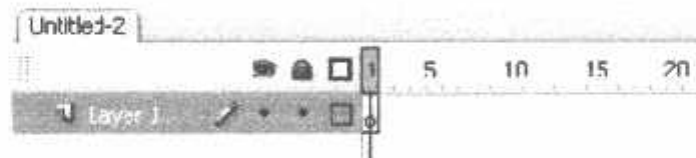
Gambar 2.3 Time Line Macromedia Flash

Untuk mengatur penempatan, dan mengontrol objek pada frame, yang terdiri dari layer 1 dan seterusnya, disetiap layer dan didalam frame inilah nanti objek akan ditempatkan.



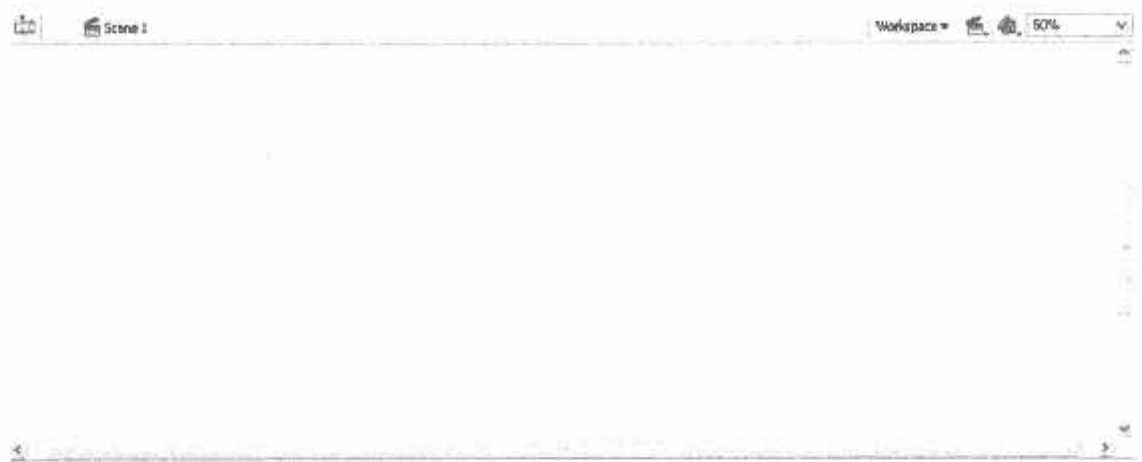
1. *New layer*, untuk membuat layer yang baru.
2. *Add Motion Guide*, untuk membuat jalur animasi pada objek.
3. *Insert layer folder*, untuk membuat folder sebagai penempatan layer .
4. *Delete*, untuk menghapus layer.
5. *Center frame*, Posisi *frame*.
6. *Union Skin*, untuk melihat keseluruhan layer.
7. *Union skin outline*, untuk melihat gabungan objek hanya sebatas pada line keseluruhan pada layer.

8. *Edit multiple frames*, untuk editing seluruh *frame* dan *layer*, sehingga akan menampilkan keseluruhan objek yang ada pada *Stage*, sehingga akan mempermudah editing objek secara keseluruhan.
9. *Modify union markers*, untuk editing gabungan dari beberapa objek.
10. *Current frame*, posisi *key frame*.
11. *Frame rate*, kecepatan animasi *frame* ke *frame* atau yang disebut dengan *Frame persecond*.
12. *Elapsed*, waktu yang dibutuhkan dari frame satu ke frame yang lain secara dinamis.



- a) *Layer 1*, Nama layer dapat diganti sesuai dengan keinginan.
- b) *Show or Hide all layer*, untuk menampilkan objek pada layer tersebut atau seluruh layer.
- c) *Lock or unlock all layer*, untuk mengunci satu layer atau seluruh layer, sehingga tidak bisa diedit.
- d) *Show all layers or outlines*, untuk menampilkan hanya *outline* dari sebuah objek atau keseluruhan objek.
- e) *Frame*, urutan posisi frame yang ditampilkan, disini pada posisi *frame* ke 1.
- f) *Keyframe*, tempat dimana objek-objek yang akan diletakan.

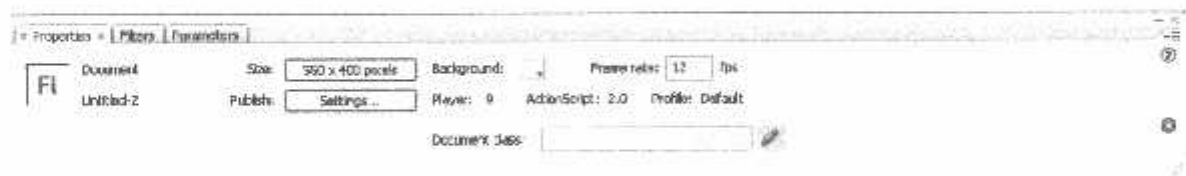
2.4.1.4 Stage



Gambar 2.4 Stage Macromedia Flash

Tempat semua objek animasi di tempatkan, dinamakan *stage* ini, pada *Scene 1*, dimana scene disini sebagai bagian-bagian yang dapat ditambah sehingga animasi dapat dibagi didalam beberapa *Scene* sehingga dapat mempermudah pengaturan.

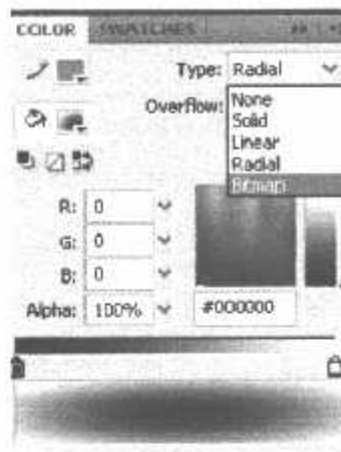
2.4.1.5 Properties



Gambar 2.5 Properties Macromedia Flash

Properties atau atribut yang digunakan setiap objek untuk mengatur ukuran (size) *stage*, warna *hackbaround*, kecepatan animasi *frame rate*, dan jenis seting publikasi yang akan digunakan. Dan setiap objek yang diseleksi maka tampilan *Properties* akan berubah sesuai dengan objek yang diseleksi tadi, misalnya disini memasukan objek *Text* maka pada *properties* ini akan berubah atributnya seperti, jenis *Font*, ukuran warna dsb.

2.4.1.6 Color Mixer

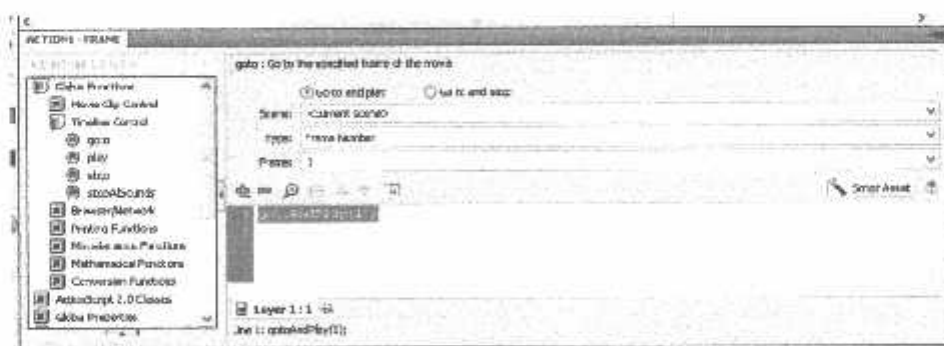


Gambar 2.6 Color Mixer Macromedia Flash

Digunakan untuk mengatur tampilan warna yang akan digunakan, disini ada beberapa tipe yaitu Solid, Linier, Radial & Bitmap. Khusus untuk Bitmap disini menggunakan gambar sebagai pewarnaannya, jadi gambar tersebut akan masuk ke dalam objek pengganti warna objek.

2.4.1.7 Action Script

Untuk mengontrol *movie* menggunakan kode/script yang biasa disebut *Action Script*, disinilah nantinya jalannya animasi akan dikontrol baik berhenti, memulai dsb.

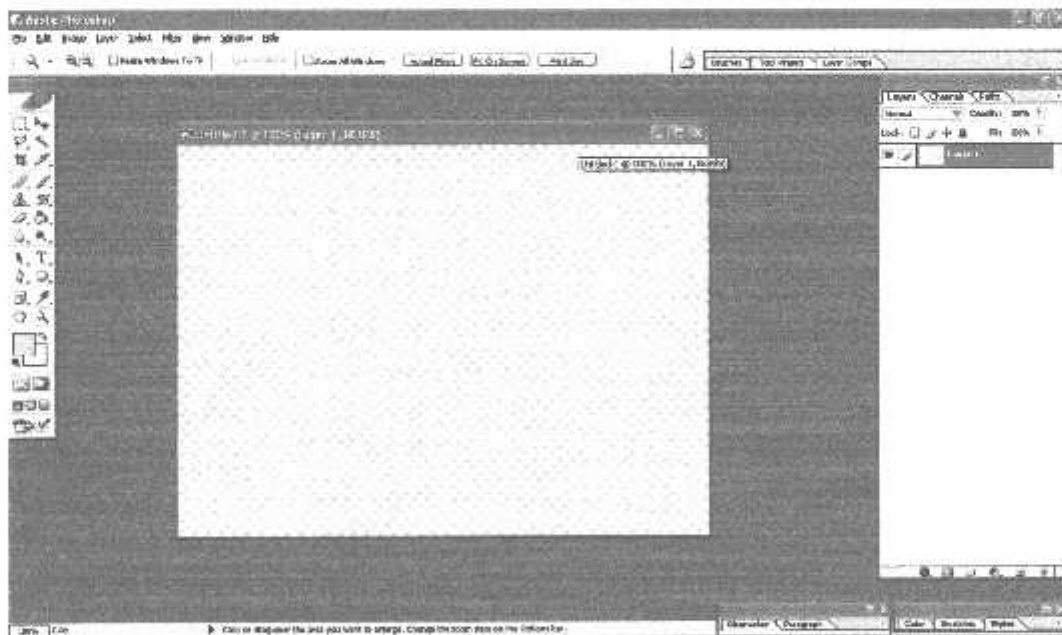


Gambar 2.7 Action Script Macromedia Flash

2.4.2 Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop memiliki kemampuan dan *tool-tool* canggih yang dapat menghasilkan sebuah karya yang menakjubkan. Dengan kemampuannya tersebut maka mengelola dan menggambar suatu *image* (gambar) menjadi cepat dan mudah.

Adobe Photoshop CS merupakan program standar pengelola gambar (*image-editing*) yang paling populer dan paling banyak digunakan. Dibandingkan dengan generasi pendahulunya Adobe Photoshop 7, yaitu Adobe Photoshop 7 tidak memiliki fitur-fitur yang lebih lengkap dibandingkan Adobe Photoshop CS. Adobe Photoshop CS adalah sebuah *image* editor, atau program penyunting gambar yang berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat di dalam komputer. Tampilan awal *interface* Adobe Photoshop CS pada gambar 2.2 :



Gambar 2.8. *Interface* Adobe Photoshop CS

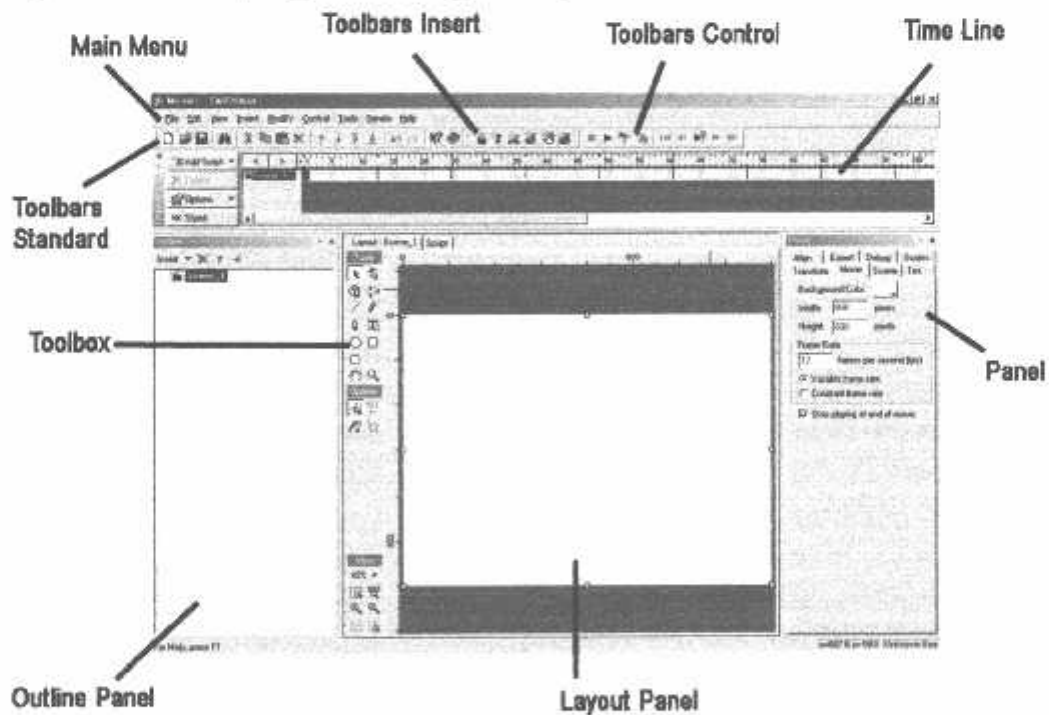
2.4.3 SwishMax

Dalam tutorial ini tidak akan dijelaskan secara detail tentang menu-menu dan fungsinya yang ada pada SwishMax, tetapi secara garis besar dan hanya yang berkaitan dengan pembuatan profil.

SwishMax memiliki tampilan antarmuka/ruang kerja yang cukup bagus, yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu :

- Main menu
- Toolbox
- Toolbar-toolbar termasuk toolbar Standar, insert, dan control
- Panel-panel termasuk panel Timeline, Outline, Layout, dan Text
- Status Bar

Setiap komponen tersebut diatas masing-masing memiliki berbagai macam fungsi dan fasilitas yang mendukung dalam pembuatan animasi Flash.



Gambar 2.9 Interface Swishmax

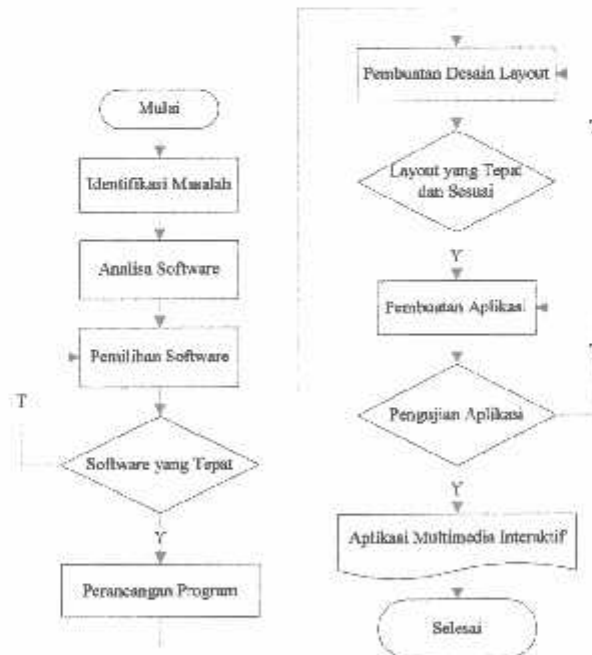


BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

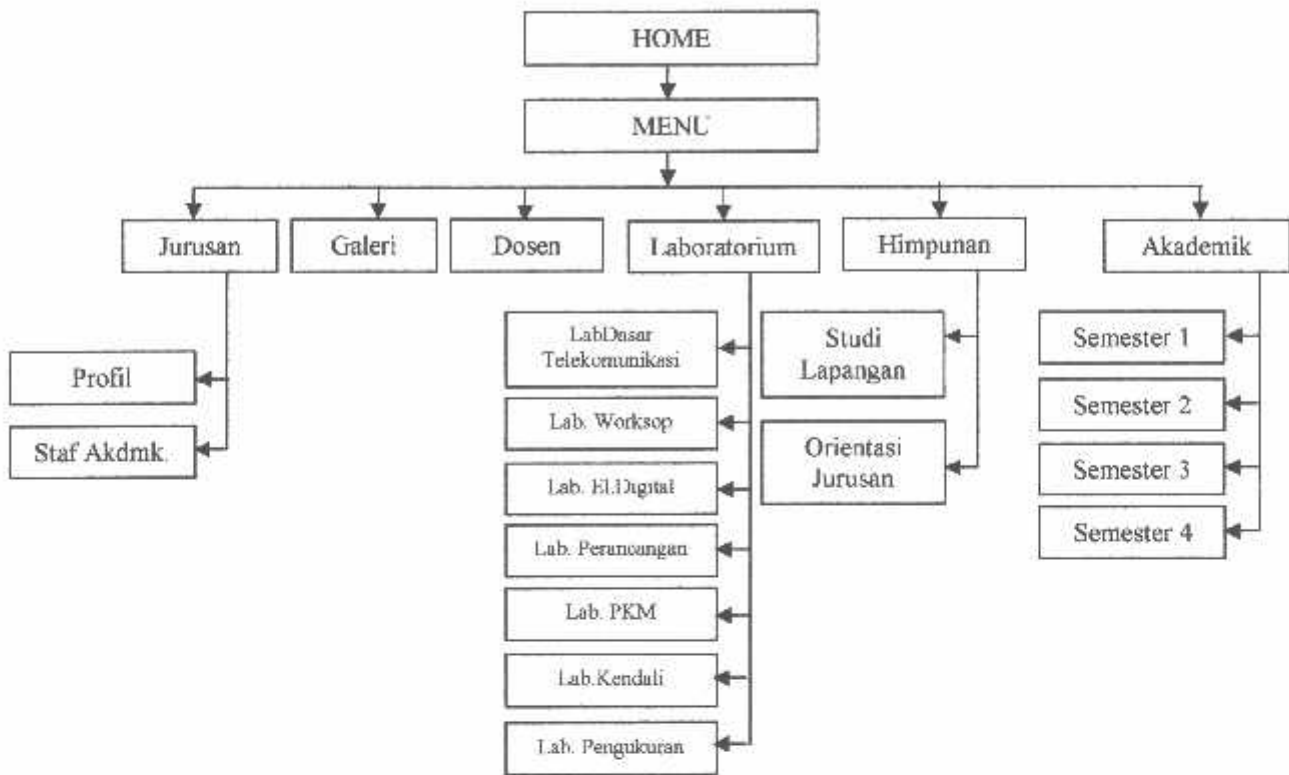
3.1 Analisa Sistem

Aplikasi multimedia yang dibuat oleh penulis merupakan sebuah aplikasi profil yang dikemas dalam bentuk multimedia interaktif. Aplikasi ini memuat materi dan informasi mengenai D-III Teknik Energi Listrik kampus ITN Malang yaitu sekilas tentang fasilitas, organisasi, akademik, seperti laboratorium, program studi, struktur pimpinan dan lain-lain. Karena sistem yang berjalan dalam aplikasi ini berorientasi terhadap informasi, maka informasinya dijabarkan secara terpisah dari proses-proses yang bersangkutan. Berikut analisa jalannya pembuatan profil berbasis multimedia di ITN Malang.



Gambar 3.1. Diagram Model Pembuatan Profil D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang

3.2 Alur Program Aplikasi



Gambar 3.2. Alur Pembuatan Program

Keterangan:

1. Home, merupakan halaman utama selamat datang dalam profil D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Nasional.
2. Menu, berisi tentang segala kegiatan atau informasi yang akan disajikan pada program aplikasi, diantaranya Jurusan, Galeri, Dosen, Laboratorium, Himpunan, dan Akademik.
3. Jurusan, merupakan menu berisi profil D-III Teknik Energi Listril ITN dimana di dalamnya juga masih terdapat beberapa informasi lainnya diantaranya visi misi, tujuan pendidikan, latar belakang, dan staf akademik.
4. Galeri, berisi tentang gambar prasarana yaitu gedung perkuliahan dan laboratorium kampus dua Institut Teknologi Nasional Malang yang tampak luar dan tidak disertai tampak dalam gedung.

5. Dosen, dari menu tersebut dijelaskan informasi dengan dosen yang bersangkutan. Informasi dosen tidak dijelaskan secara terperinci, tetapi penulis hanya menulis pokoknya saja.
6. Laboratorium, menjelaskan informasi tentang laboratorium D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Nasional Malang yang ditampilkan dalam sebuah animasi gambar.
7. Himpunan, berisi tentang himpunan D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Nasional Malang yang disajikan dalam animasi gambar.
8. Akademik, Merupakan menu yang menyajikan informasi tentang informasi matakuliah D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Nasional Malang yang harus ditempuh mahasiswanya.

3.3 Perancangan Sistem

Program aplikasi yang dibuat oleh penulis merupakan aplikasi yang berbasis Multimedia, yang strukturnya terdiri atas gambar, tombol, *animasi flash*, suara, video, yang dirancang sedemikian rupa sehingga *user* dapat mengoperasikannya melalui tombol-tombol yang ada untuk melakukan kontrol program. Kontrol program sendiri terdiri dari :

- a. *Scriptlets*

Pengendali program aplikasi yang diterapkan untuk membuat program aplikasi berjalan sesuai dengan keinginan dengan menggunakan bahasa pemrograman.

- b. *Buttons*

Sebagai elemen navigasi pada saat aplikasi dijalankan, yang menghubungkan *link-link* halaman (*page*) yang terdapat dalam aplikasi. Bagian ini juga dilengkapi dengan unsur interaktif, misalnya *on mouse over* dan *on Click*.

c. *Plugins*

Menyimpan perintah efek dari halaman dan menampilkannya dengan berbagai macam efek seperti *Slide*, *Wipe* dan *Dissolve*.

d. *Images*

Menyimpan dan menampilkan *file-file* grafik/gambar.

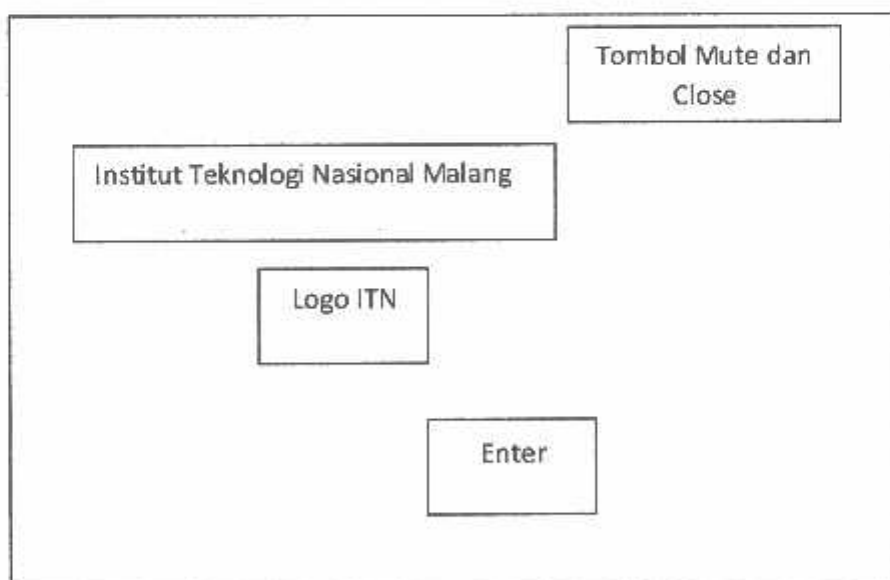
e. *Flash*

Menyimpan dan menampilkan *file-file* animasi (*flash*).

3.4 Perancangan Kerangka Aplikasi

Sebelum memulai pembuatan aplikasi multimedia interaktif, penulis terlebih dahulu membuat rancangan dan desain tampilan aplikasi. Hal ini dimaksudkan agar penulis mempunyai panduan dalam tahapan pembuatan aplikasi. Berikut ini adalah gambar rancangan dari tiap-tiap *form* berikut penjelasannya.

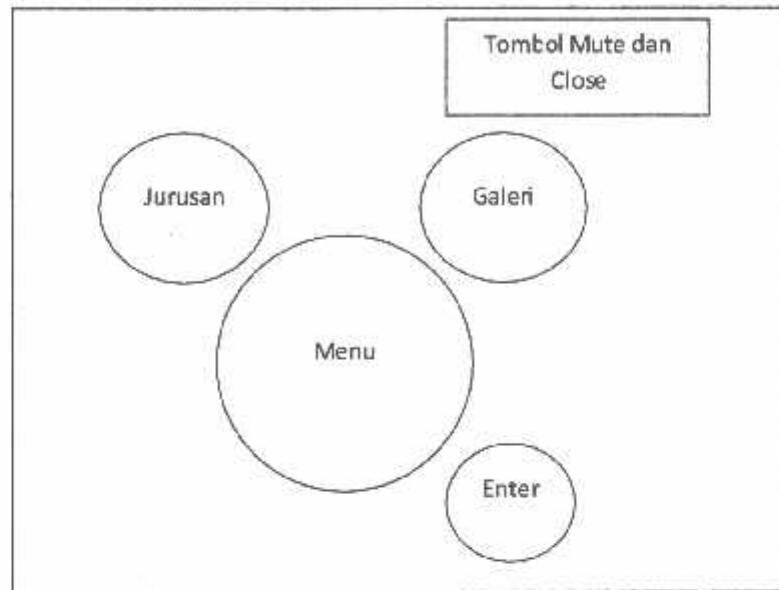
3.4.1 Desain Halaman Pembuka



Gambar 3.3 Desain Halaman Pembuka

Halaman pembuka menyajikan logo Institut Teknologi Nasional Malang sekaligus jembatan sebelum masuk ke halaman menu dari aplikasi.

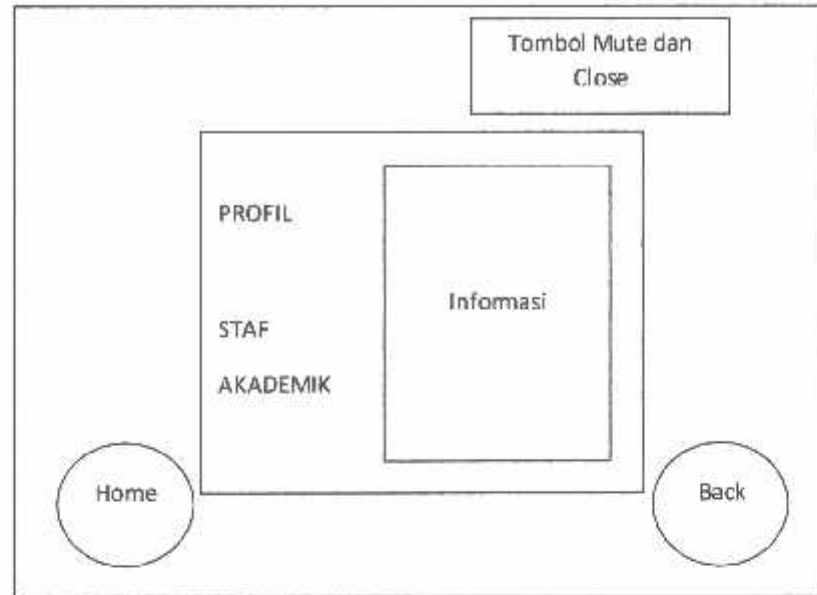
3.4.2 Desain Halaman Menu



Gambar 3.4 Desain Halaman Menu

Halaman menu dirancang sebagai pilihan menu apa yang akan diakses dan kemudian akan diteruskan atau di linkkan sesuai halaman atau menu yang dikehendaki.

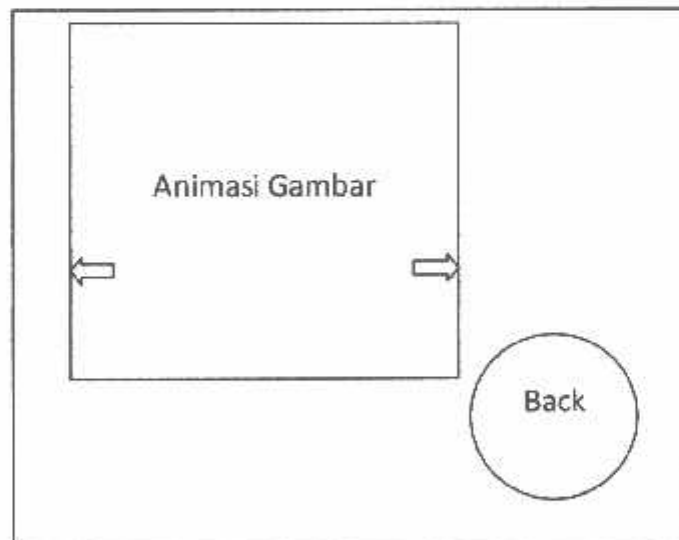
3.4.3 Desain Halaman Jurusan



Gambar 3.5 Desain Halaman Jurusan

Halaman jurusan dirancang untuk menampilkan informasi seputar jurusan D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Malang mulai dari latar belakang, visi dan misi, sampai dengan staf akademiknya.

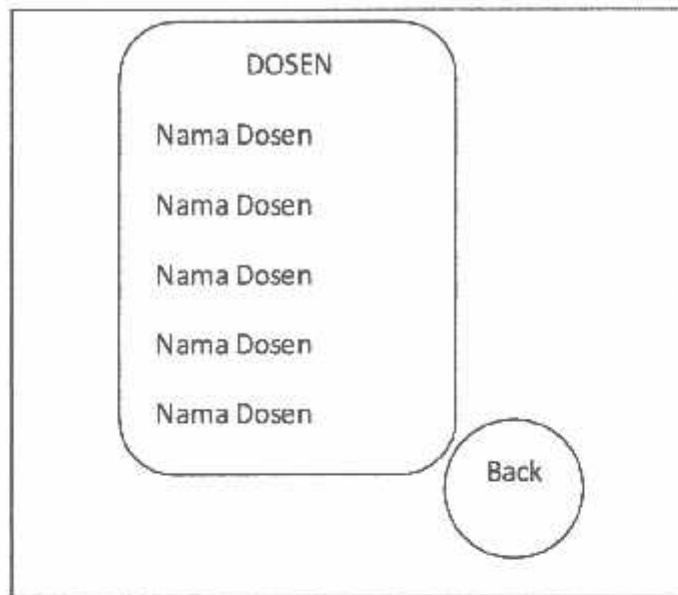
3.4.4 Desain Halaman Galeri



Gambar 3.6 Desain Halaman Galeri

Halaman ini digunakan untuk menampilkan informasi prasarana Institut Teknologi Nasional kampus dua yang ditampilkan dalam sebuah gambar animasi.

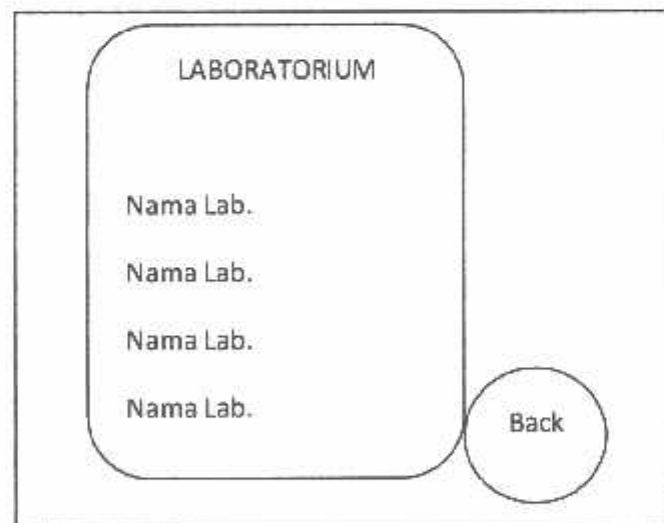
3.4.5 Desain Halaman Dosen



Gambar 3.7 Desain Halaman Dosen

Halaman ini didesain untuk menampilkan informasi dosen pengajar yang terdapat di D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang mulai dari nama sampai alamat dosen.

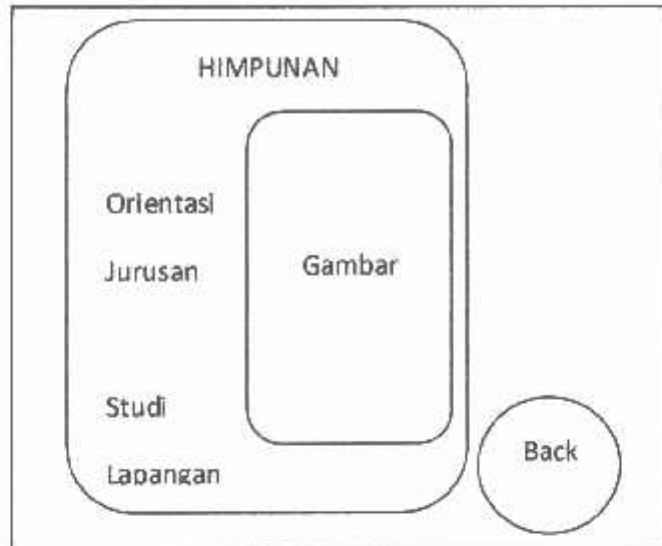
3.4.6 Desain Halaman Laboratorium



Gambar 3.8 Desain Halaman Laboratorium

Desain halaman laboratorium digunakan untuk menampilkan informasi tentang laboratorium dimana informasi ini dikemas dalam sebuah animasi gambar.

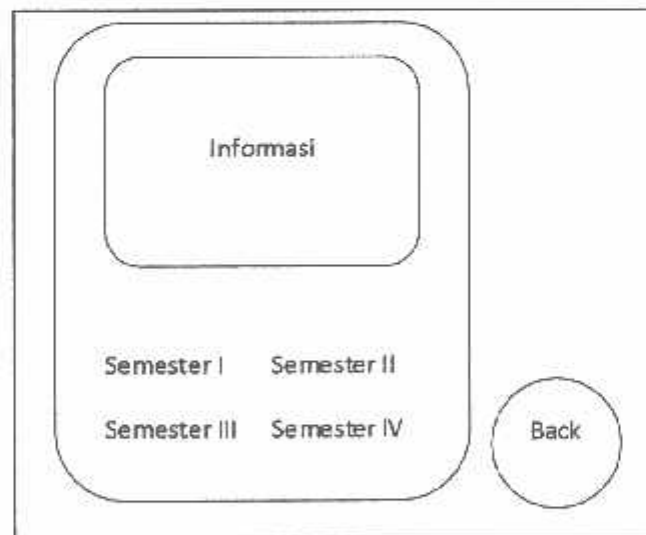
3.4.7 Desain Halaman Himpunan



Gambar 3.9 Desain Halaman Himpunan

Desain halaman himpunan digunakan untuk menampilkan informasi yang berkaitan dengan himpunan D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang yang sebagian dari setiap kegiatannya disajikan dalam bentuk animasi gambar.

3.4.8 Desain Halaman Akademik



Gambar 3.10 Desain Halaman Akademik

Desain halaman akademik didesain untuk menampilkan informasi akademik yaitu jumlah sistem kredit semester yang harus ditempuh oleh mahasiswa selama mengikuti perkuliahan di D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang guna memenuhi syarat kelulusan.

3.5 Persiapan Pembuatan Aplikasi

Proses pembuatan animasi cukup memerlukan implementasi dari konsep-konsep dan teori desain grafis, agar tampilan yang dihasilkan terlihat bagus dan dapat digunakan dengan baik oleh *user*. Dalam bagian ini penulis terlebih dahulu mengulas sedikit konsep desain grafis yang coba diterapkan pada pembuatan modul interaktif ini.

3.5.1 Pemilihan Komposisi Warna

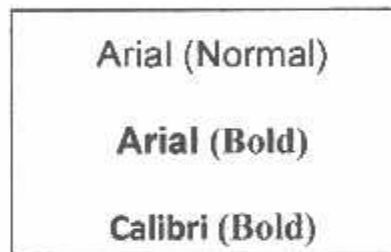
Warna merupakan unsur yang cukup menentukan bagus atau tidaknya suatu hasil karya seni *visual*, termasuk desain dalam animasi. Pemilihan komposisi warna yang benar akan membuat animasi yang dihasilkan enak dilihat dan mungkin saja dapat menimbulkan rasa ingin tahu *user* yang lebih terhadap isi dari animasi tersebut.

Pada pembuatan aplikasi ini, penulis mencoba menggunakan komposisi warna yang dianggap sesuai, tidak terlalu mencolok dan tepat dalam penggunaannya. Contoh penggunaan komposisi warna tersebut antara lain :

- Penggunaan warna biru tua dan biru muda pada gambar latar. Ini dimaksudkan agar bagian *content* atau isi pada aplikasi dapat terlihat lebih menonjol dan tidak terhalangi oleh bagian latar. Selain itu penggunaan warna tersebut bertujuan agar keseluruhan tampilan dapat lebih “teduh” untuk dilihat karena tidak terjadi perbedaan warna yang mencolok.
- Penggunaan warna hitam pada teks, agar mudah dibaca oleh *user*.

3.5.2 Pemilihan *Font*

Font atau jenis huruf merupakan elemen utama untuk menampilkan materi dari aplikasi yang tertuang dalam bentuk teks. Untuk aplikasi yang dibuat, penulis mencoba menggunakan *font* yang sesuai dalam penggunaannya, seperti *font* yang agak tebal (*bold*) untuk bagian judul dan sub judul serta *font* dengan ketebalan cukup dan mudah dibaca untuk bagian isi materi. Selain karena faktor tersebut, penulis juga memilih jenis huruf yang sesuai dalam pembuatan profil, dengan maksud agar tampilan yang dihasilkan dapat terlihat lebih indah dan terkesan "elegan". Jenis *font* yang dipilih adalah Arial dan Calibri.



Gambar 3.11 Jenis *Font* yang Digunakan

3.5.3 Penentuan Ukuran *Window* Aplikasi

Ukuran *window* dari suatu aplikasi merupakan faktor yang cukup menentukan kenyamanan *user*. Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menentukan ukuran 1024x768 piksel sebagai ukuran *window* dari aplikasi yang dibuat.

3.6. Proses Pembuatan Aplikasi

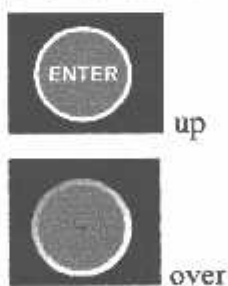
Suatu aplikasi multimedia interaktif haruslah memuat komponen-komponen pembangun aplikasi yang dapat membuat *user* tertarik dan merasa

dimudahkan penggunaannya. Komponen-komponen seperti *button* interaktif, suara pada tombol serta animasi-animasi yang dibuat secara dinamis akan menjadikan keseluruhan aplikasi sebagai suatu karya yang dinamis dan menarik. Dalam bagian ini, penulis akan mengulas mengenai pembuatan *button* interaktif, serta garis besar bagaimana membangun aplikasi secara keseluruhan.

3.7 Pembuatan Tombol Interaktif

Button atau tombol merupakan elemen yang dapat dikatakan tidak terpisahkan dari suatu aplikasi multimedia interaktif. *Button* biasanya dibuat dengan tujuan sebagai elemen yang memuat *link-link* tertentu. Dalam aplikasi yang penulis buat, terdapat *button-button* dengan fungsi tersendiri. *Button-button* tersebut antara lain, Tombol Home, Jurusan, Galeri, Dosen, Laboratorium, Himpunan, Akademik, Keluar, *Play*, *Stop*, *Next*, dan *Prev*.

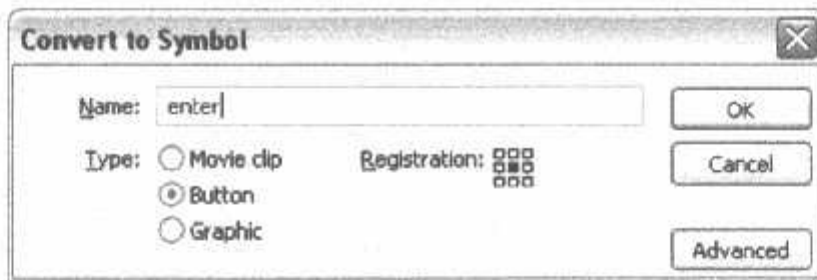
Dalam pembuatan *button* atau tombol menggunakan “*Button Maker*”, sebuah tombol terdiri dari empat kondisi, yaitu tombol dalam keadaan *up*, *over*, *down*, dan *hit* dimana grafis pada tombol biasanya mengalami perubahan antara keempat kondisi tersebut.



Gambar 3.12 Desain Button

Langkah-langkah pembuatan tombol pada Macromedia Flash :

- Buatlah lingkaran dengan ukuran 100 x100 dan text ENTER , kemudian klik kanan pada lingkaran , pilih Convert to Symbol, pilih Button dan beri nama sesuai kebutuhan.



Gambar 3.13 Convert symbol to Button

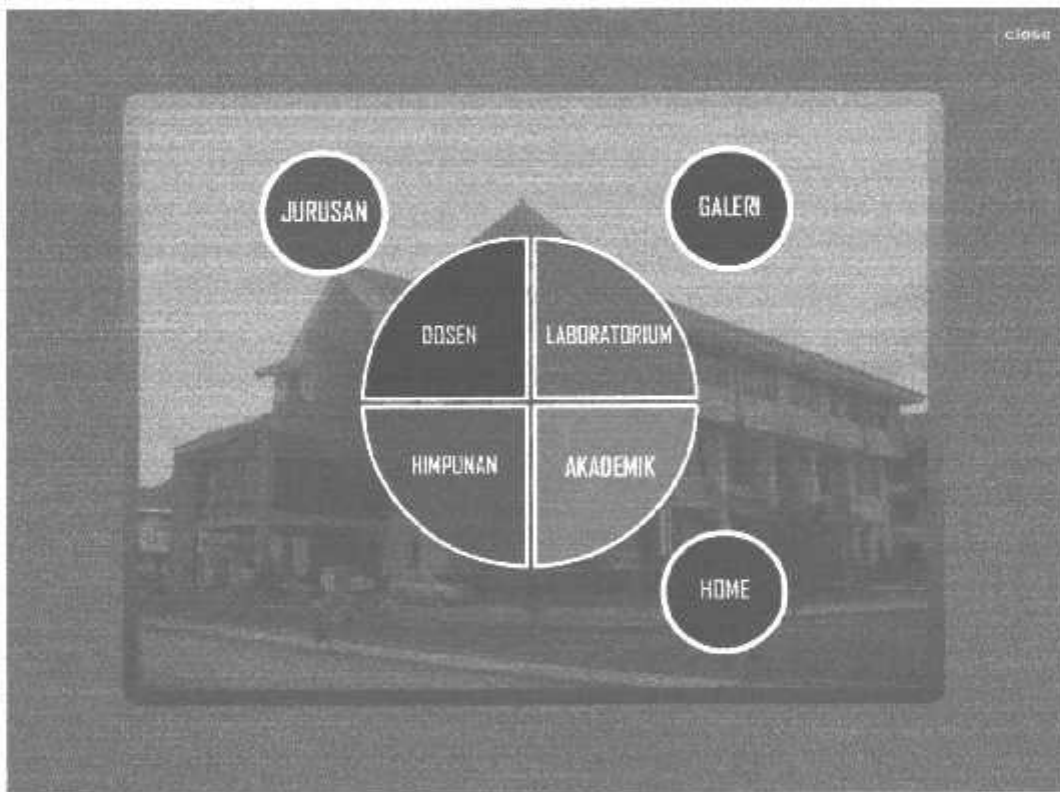
- Pada kondisi up , ubah warna text menjadi hijau.

3.8 Pembuatan *link Page*

Pada intinya aplikasi yang dibuat penulis hanya menggunakan perintah *link-link* untuk berganti frame atau menuju frame lain. Untuk membuat *link* kehalaman lain maka tombol yang akan digunakan harus terlebih dahulu diberi perintah. Dan perintah atau *script* tersebut dapat diletakkan pada kondisi tombol ditekan, perintahnya adalah

```
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tutup");  
}
```

hasil dari perintah diatas adalah apabila tombol ditekan maka halaman menu akan ditampilkan.



Gambar 3.14 Gambar Tampilan Link Script



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN HASIL

4.1. Implementasi

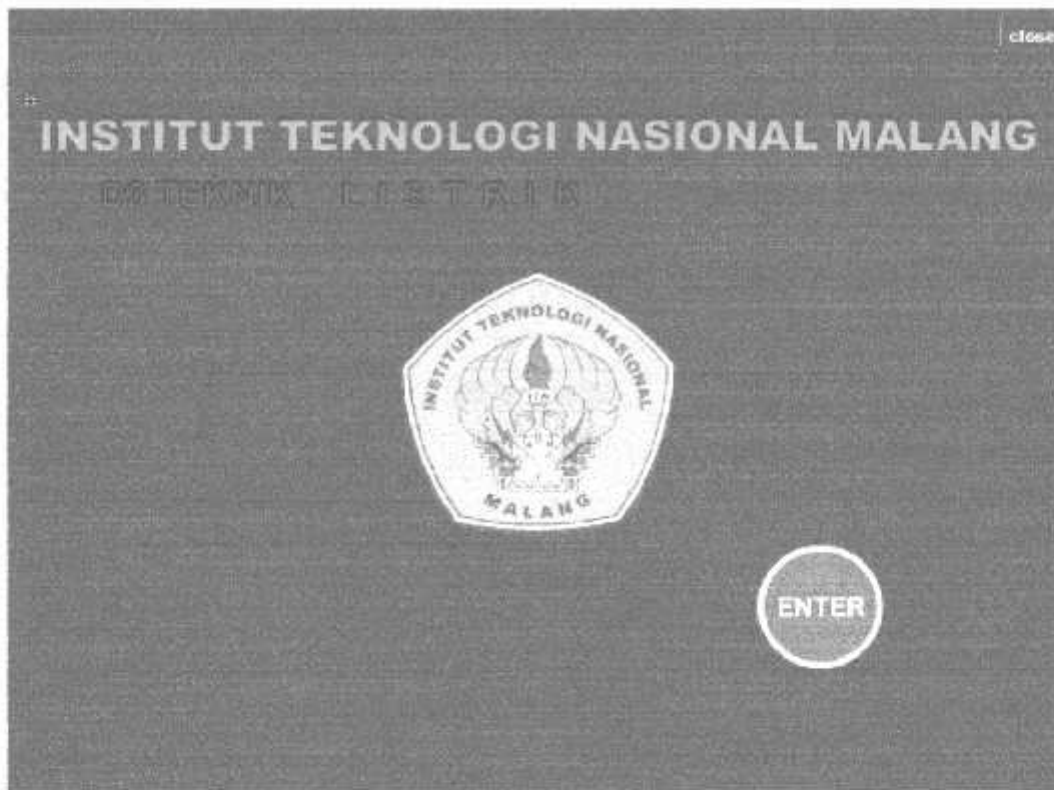
Tahapan implementasi profil berbasis multimedia merupakan proses pengubahan informasi menjadi sistem informasi yang dapat memudahkan *user* / pengguna maupun pengunjung untuk mengaksesnya dan mengoperasikannya. Tahapan ini merupakan lanjutan dari proses perancangan dan analisis sistem, yaitu proses pemrograman perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi dan desain sistem. Pembuatan Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis Multimedia ini menggunakan program Macromedia Flash 8.

4.2. Pengujian

Pembuatan Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis Multimedia ini merupakan aplikasi tentang kampus D-III Teknik Listrik ITN Malang yang di dalamnya terdapat penjelasan tentang informasi D-III Teknik Listrik ITN Malang. Tampilan akan disertakan pada bab ini.

4.2.1 Tampilan Halaman Utama

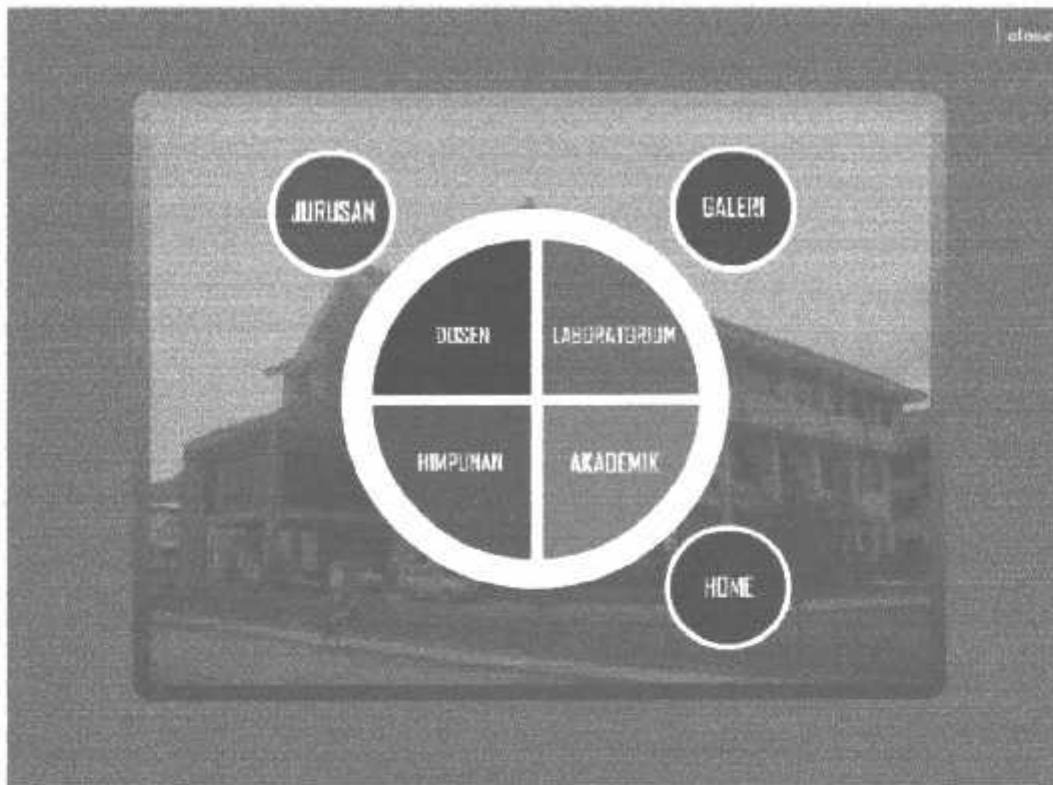
Halaman utama adalah halaman pembuka dimana pada halan ini hanya tersedia tombol enter yang akan masuk ke halaman menu.



Gambar 4.1 Halaman Utama

4.2.2 Tampilan Halaman Menu

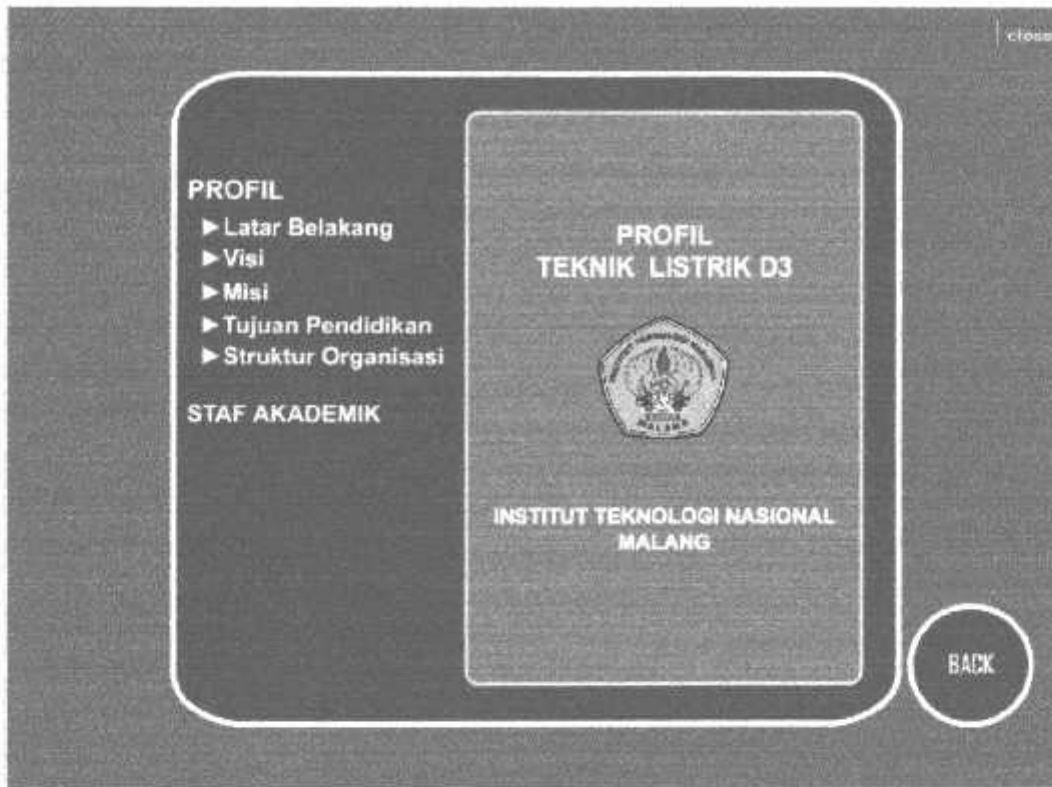
Halaman menu adalah halaman dimana akan disediakan menu-menu yang apabila ditekan salah satu menu tersebut akan menampilkan informasi yang bersangkutan.



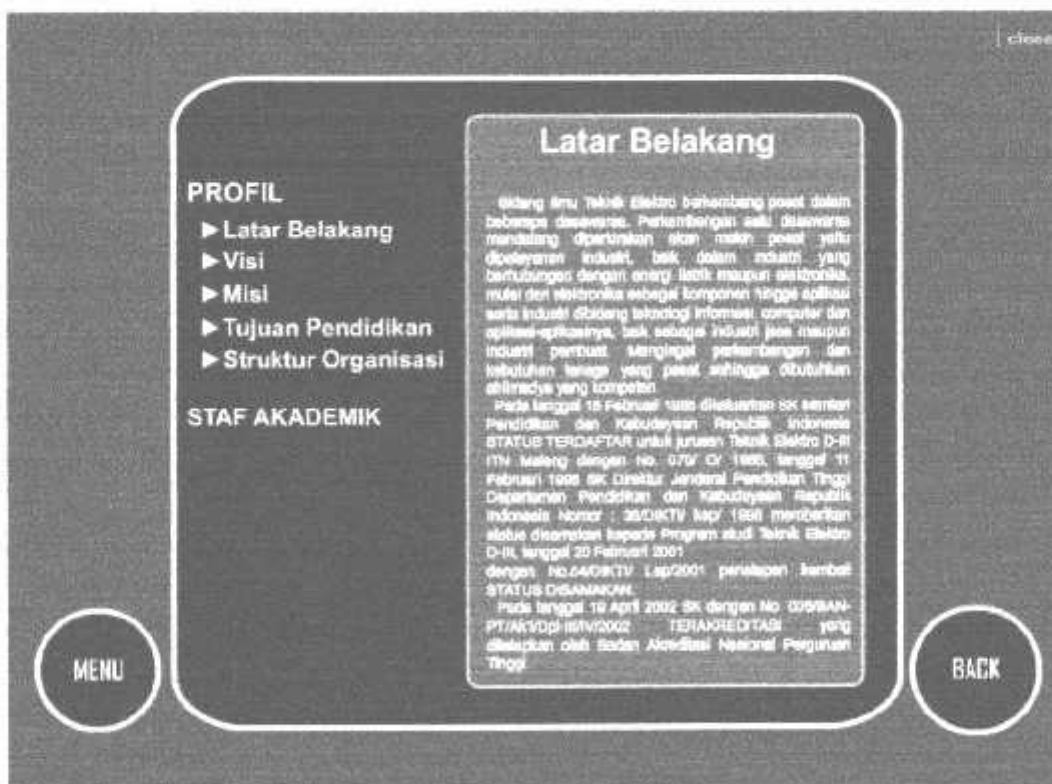
Gambar 4.2 Halaman Menu

4.2.3 Tampilan Halaman Jurusan

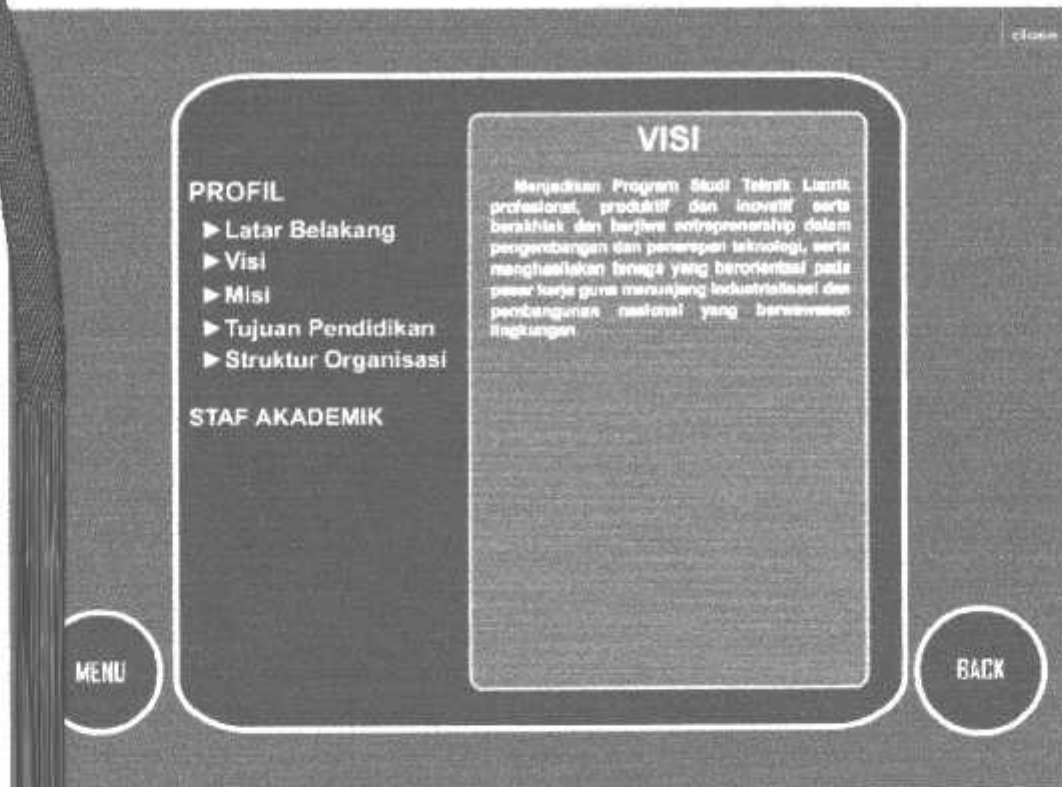
Pada halaman jurusan ini adalah halaman yang akan menjelaskan informasi singkat tentang jurusan mulai dari visi misi, struktur organisasi, staf akademik, dll.



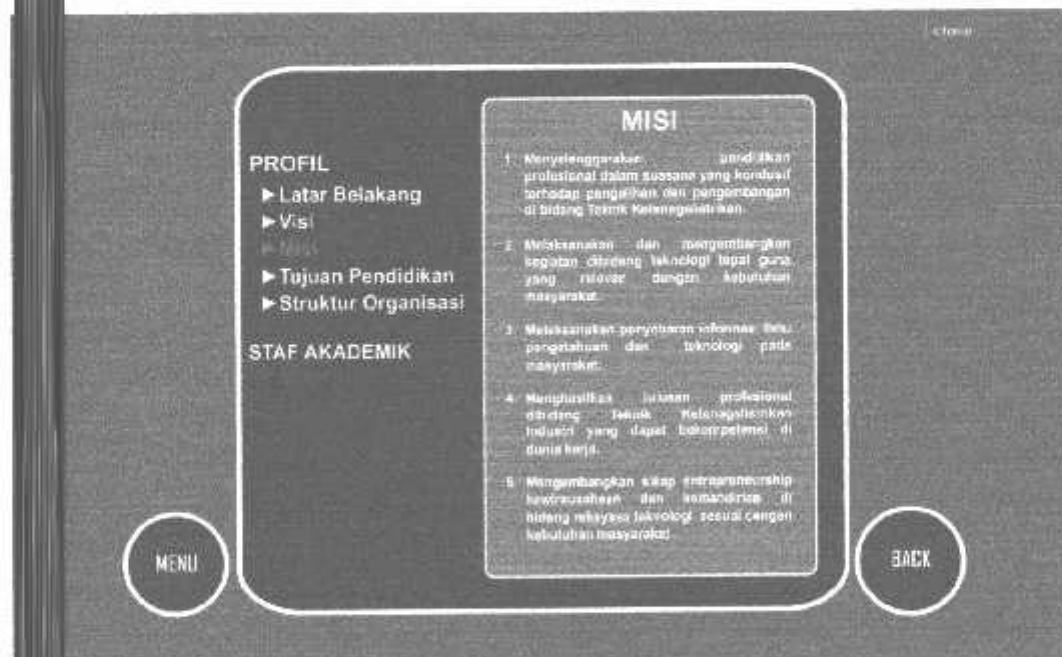
Gambar 4.3 Halaman Jurusan



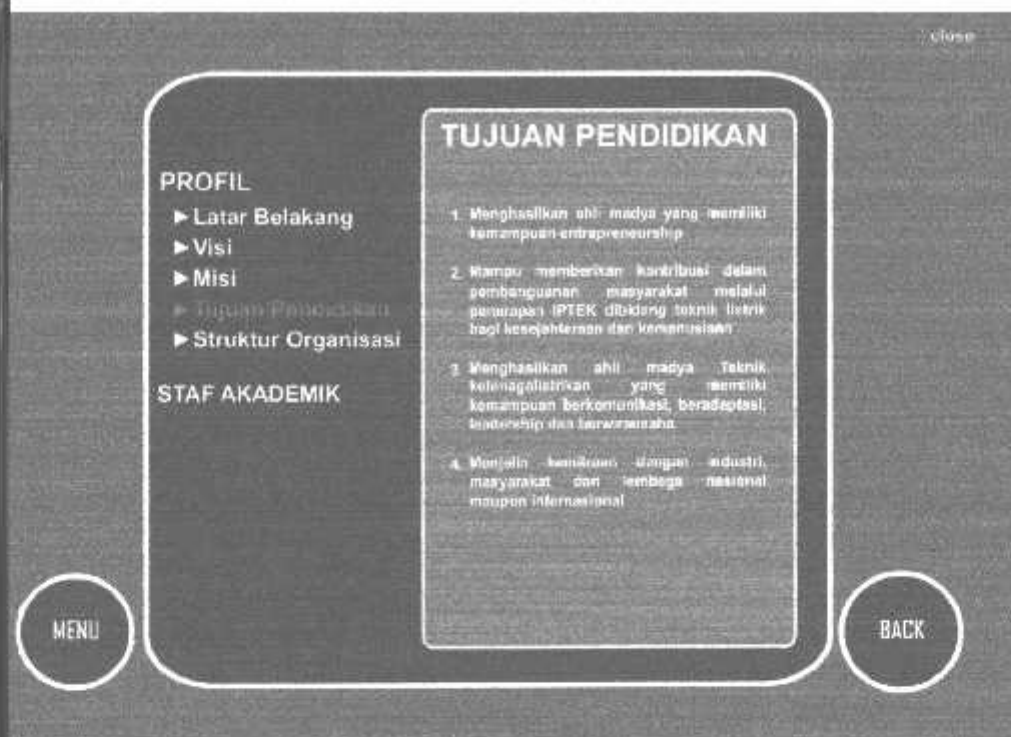
Gambar 4.4 Halaman Jurusan Latar Belakang



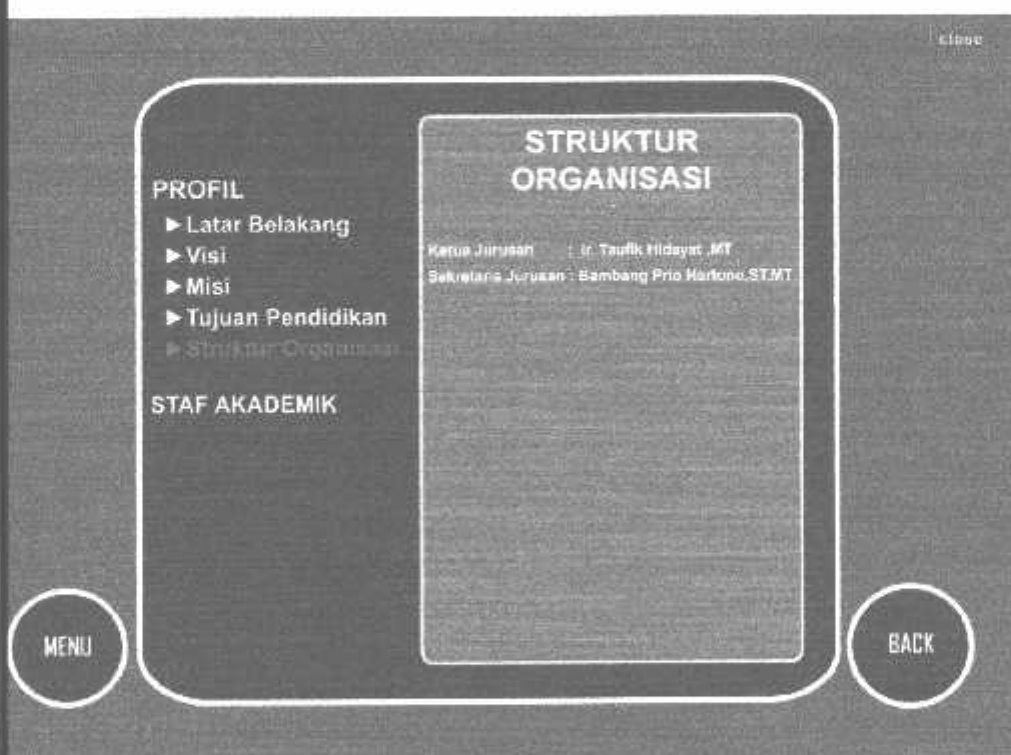
Gambar 4.5 Halaman Jurusan Visi



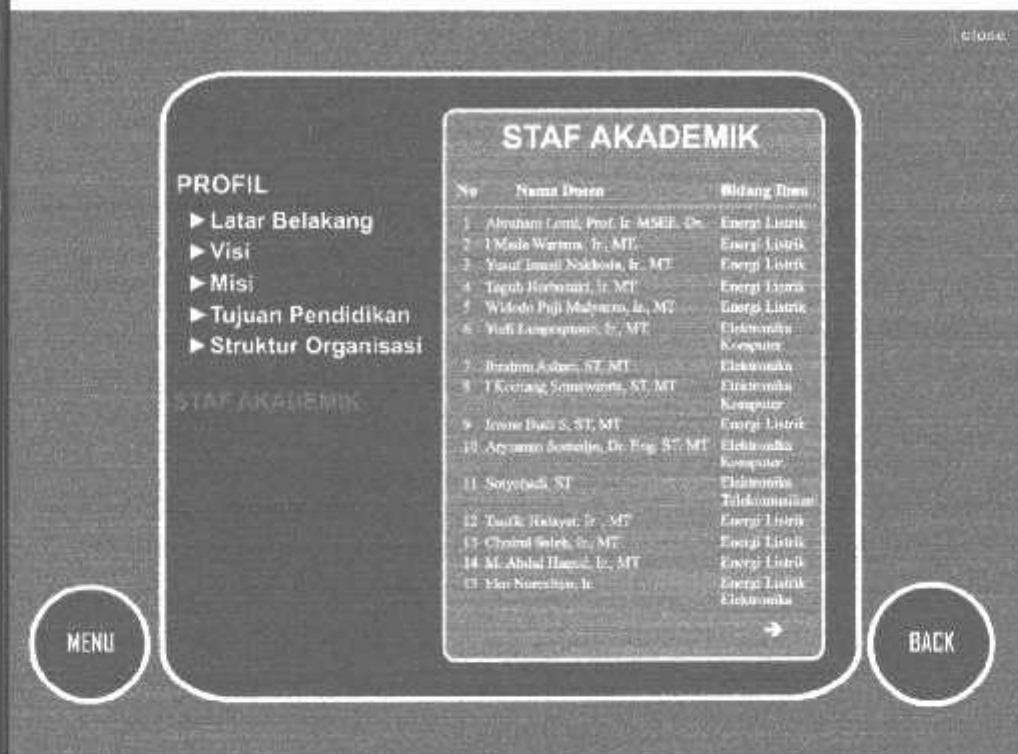
Gambar 4.6 Halaman Jurusan Misi



Gambar 4.7 Halaman Jurusan Tujuan Pendidikan



Gambar 4.8 Halaman Jurusan Struktur Organisasi



Gambar 4.9 Halaman Jurusan Staf Akademik

4.4 Tampilan Halaman Galeri

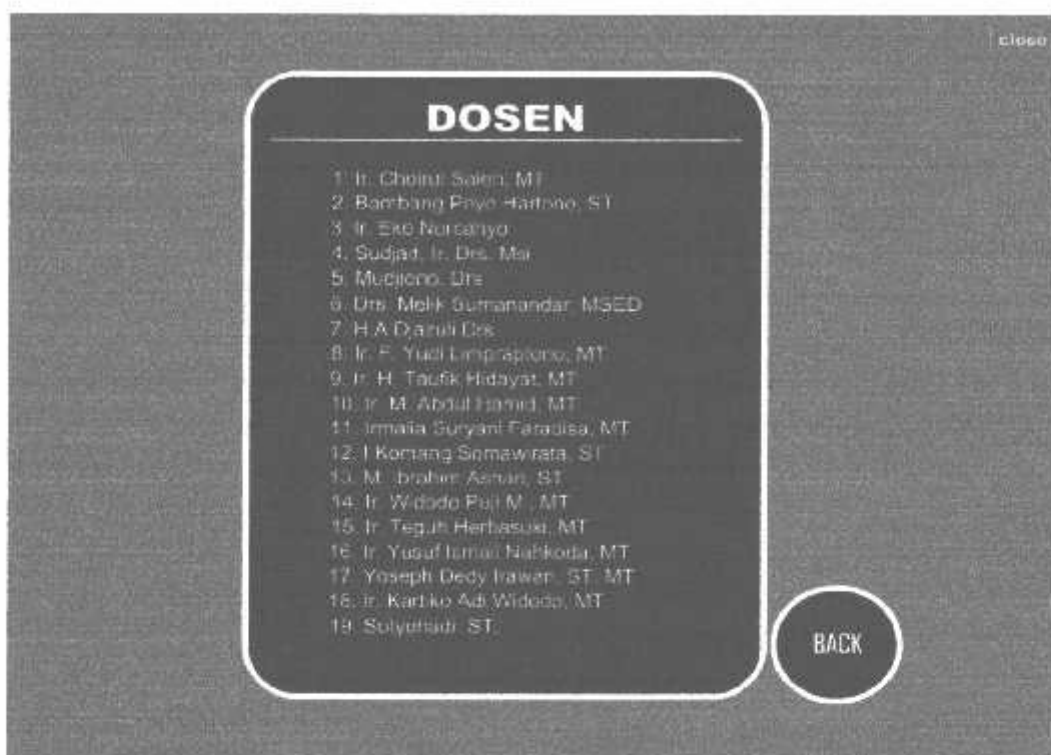
Halaman galeri adalah halaman yang akan menampilkan sekilas tentang sarana gedung Institut Teknologi Nasional Malang. Pada halaman ini informasi akan disajikan dalam bentuk gambar animasi. Desain dari tampilan ini adalah halaman tengah yang dilingkari oleh gambar-gambar kecil melingkar dan apabila diklick salah satu gambar kecil tersebut, maka akan tampil pada halaman tengahnya.



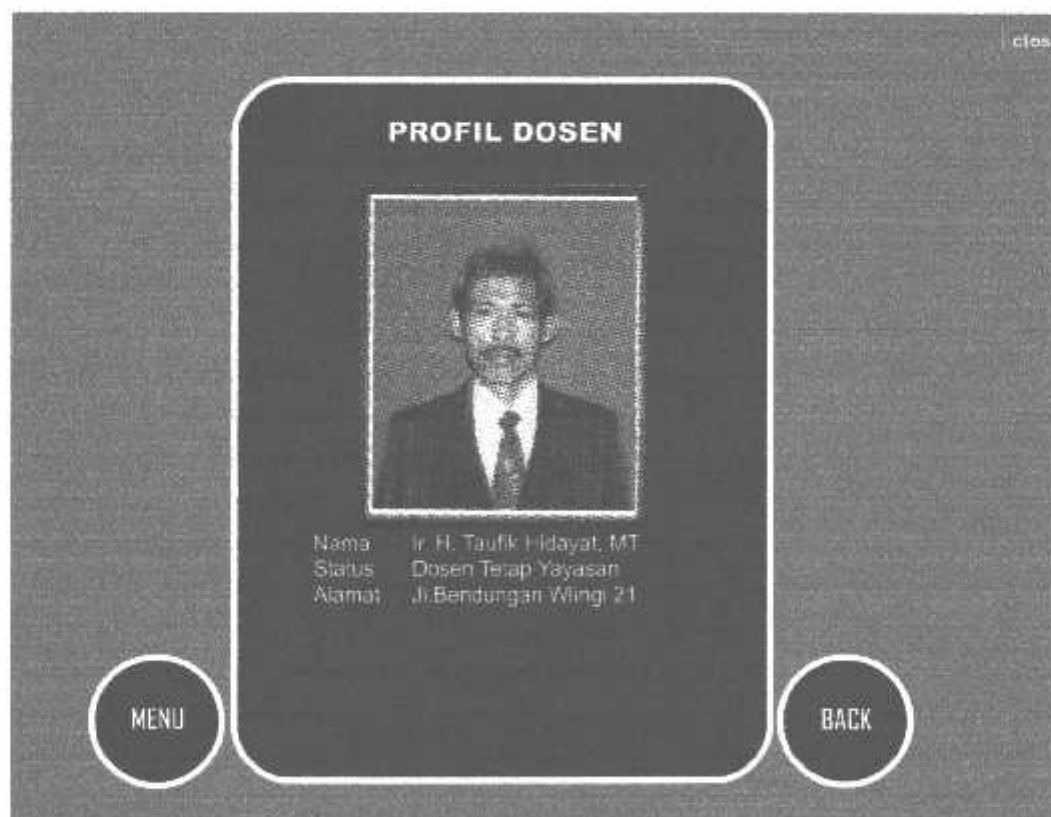
Gambar 4.10 Halaman Galeri

4.2.5 Tampilan Halaman Dosen

Halaman dosen adalah halaman yang akan memberikan informasi tentang dosen pengajar di jurusan D-III Teknik Energi Listrik Institut Teknologi Nasional Malang. Di sini informasi dosen akan ditampilkan sesuai nama sampai alamatnya beserta photo.



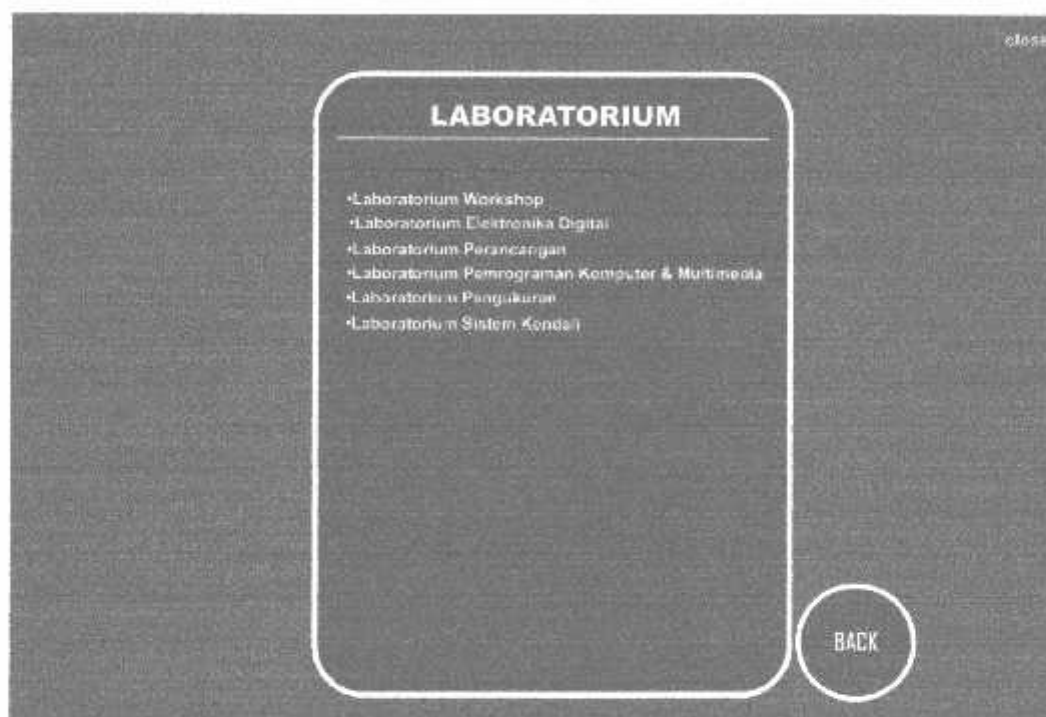
Gambar 4.11 Halaman Dosen



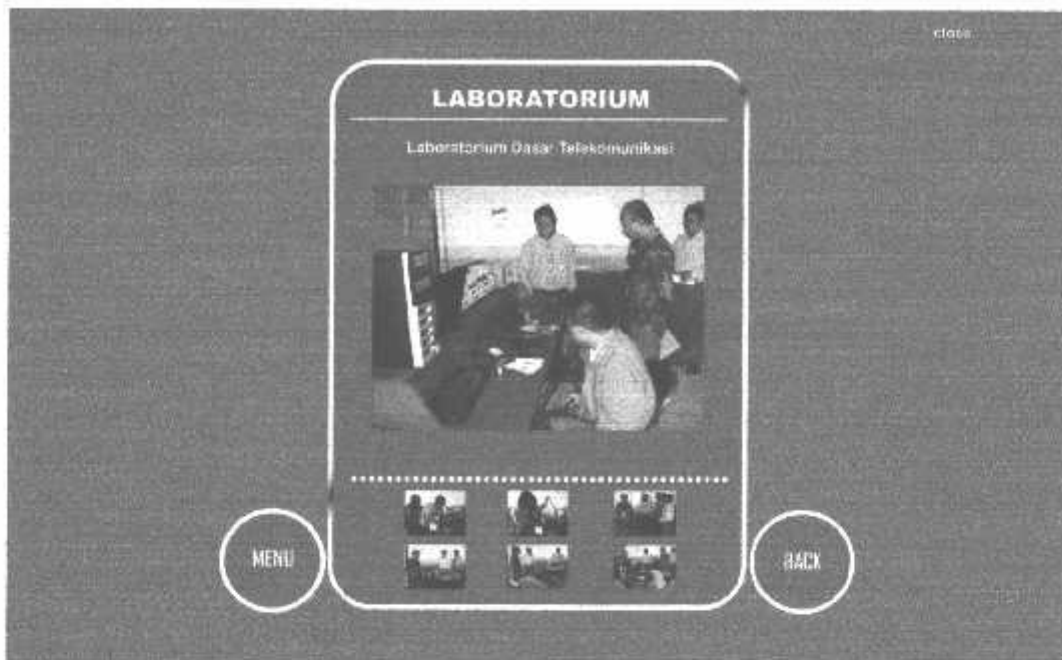
Gambar 4.12 Halaman Profil Dosen

4.2.6 Tampilan Halaman Laboratorium

Halaman laboratorium adalah halaman yang memberikan informasi tentang laboratorium apa saja yang ada di jurusan D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang. Bukan hanya akan menampilkan nama laboratorium saja tetapi di menu ini juga akan menampilkan kegiatan laboratorium berupa gambar.



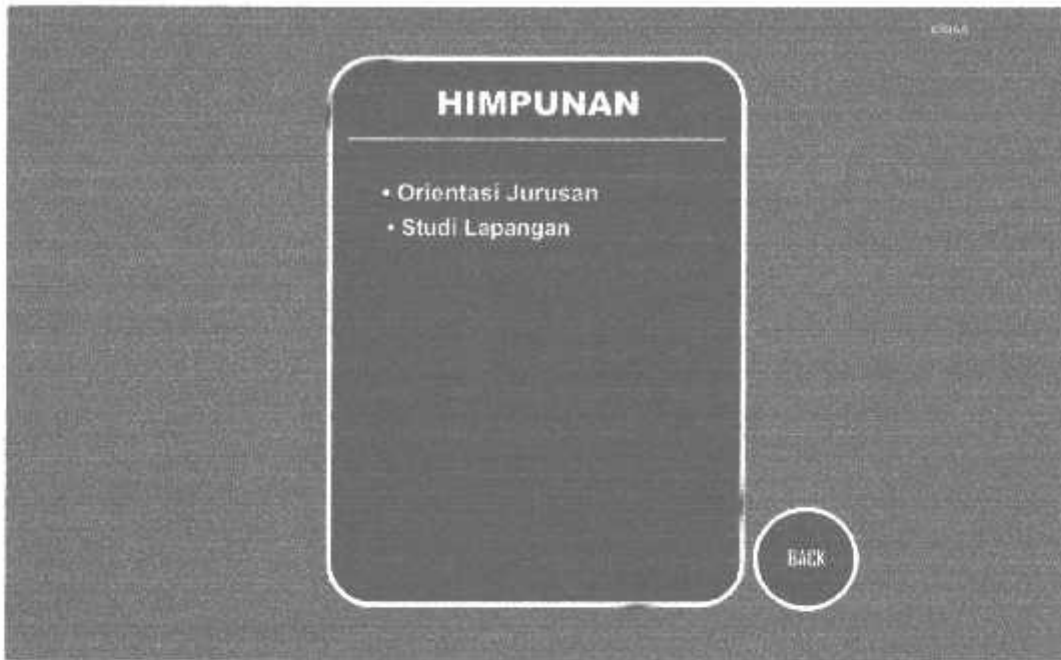
Gambar 4.13 Halaman Laboratorium



Gambar 4.14 Halaman Laboratorium Kegiatan

4.2.7 Tampilan Halaman Himpunan

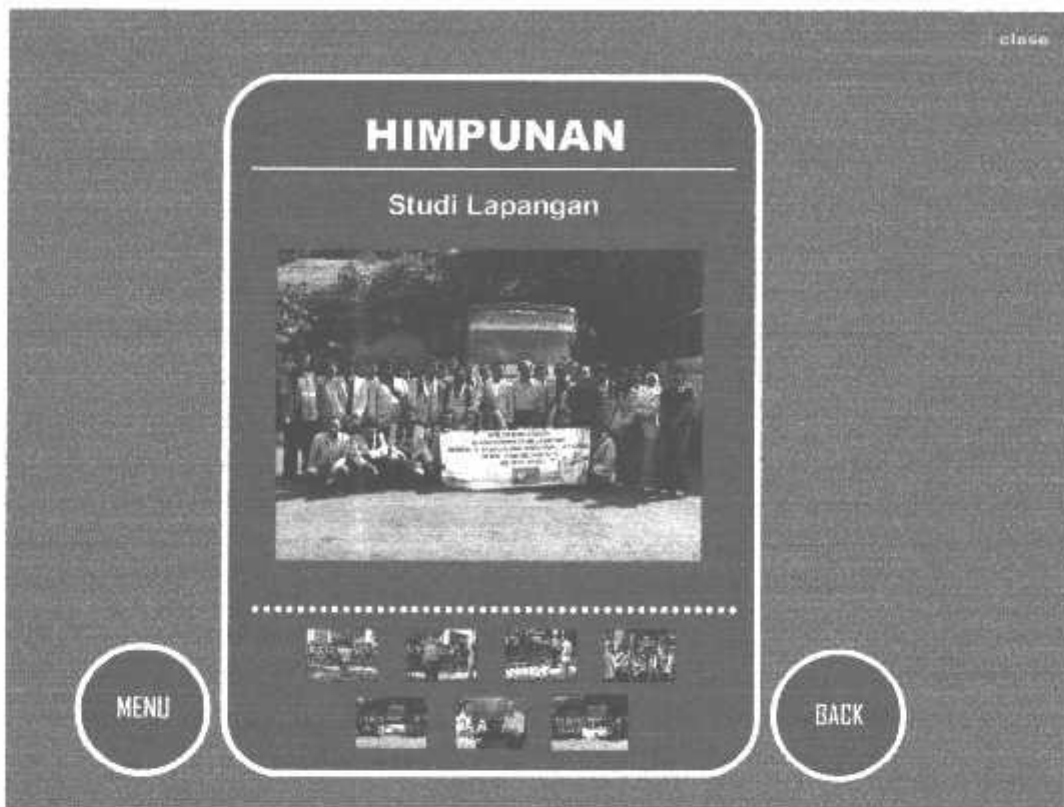
Halaman himpunan adalah halaman yang akan menjelaskan informasi tentang adanya himpunan D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang. Dalam halaman ini tidak akan dijelaskan informasi secara mendetail tetapi informasi hanya akan ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar kegiatan seputar kegiatan himpunan saja, diantaranya kegiatan studi lapangan dan kegiatan orientasi jurusan Teknik Energi Listrik ITN Malang.



Gambar 4.15 Halaman Himpunan



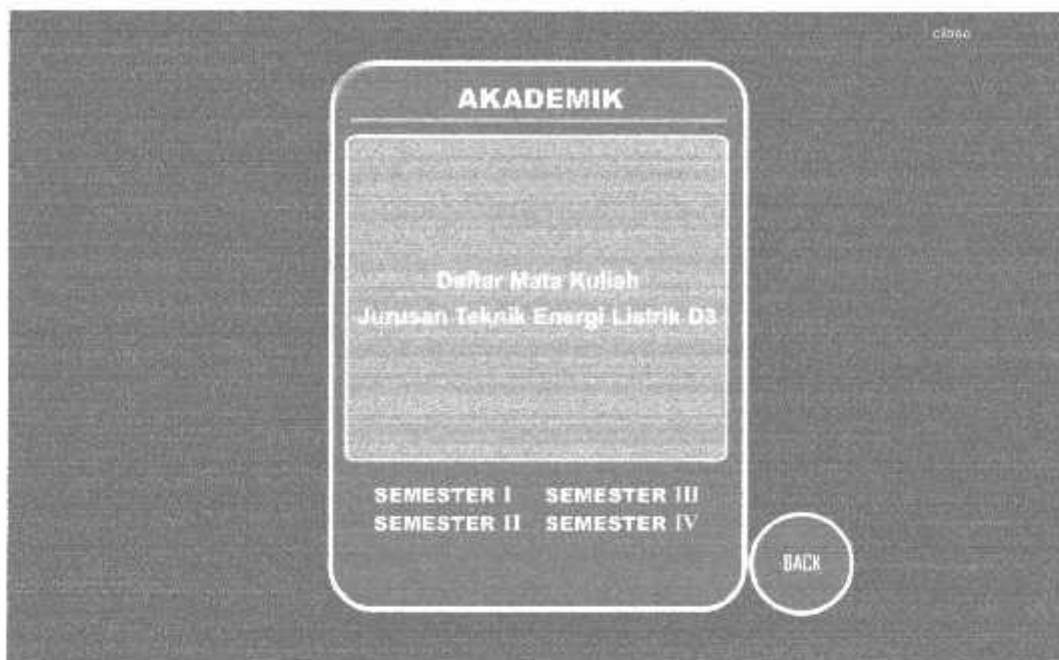
Gambar 4.16 Halaman Himpunan Orientasi Jurusan



Gambar 4.17 Halaman Himpunan Studi Lapangan

4.2.8 Tampilan Halaman Akademik

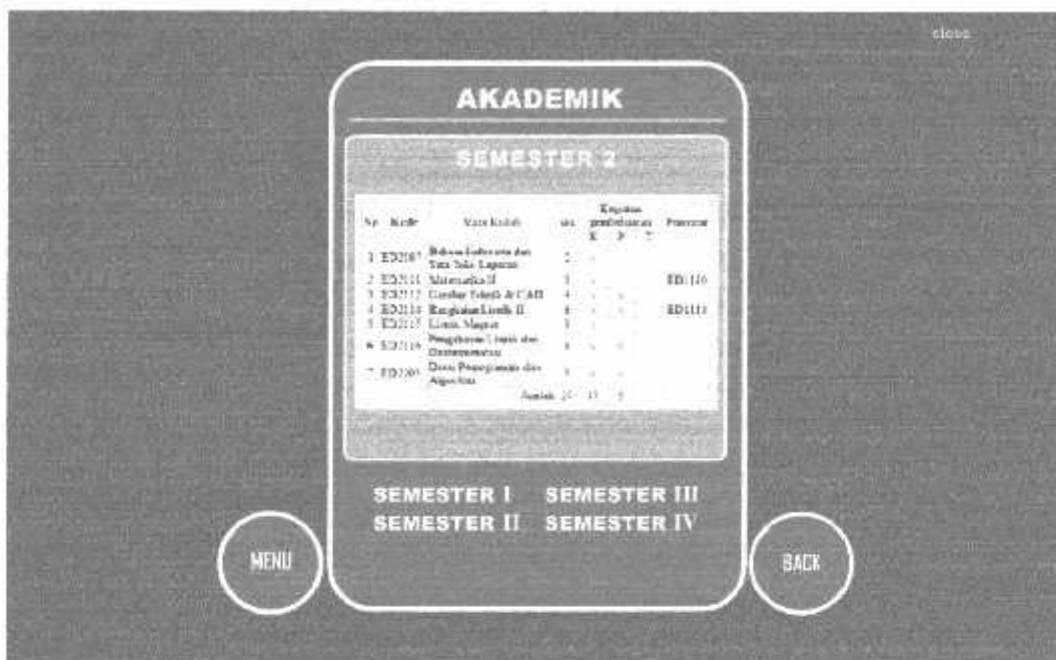
Halaman ini adalah halaman yang akan menampilkan informasi mata kuliah setiap semester yang wajib ditempuh mahasiswa D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang.



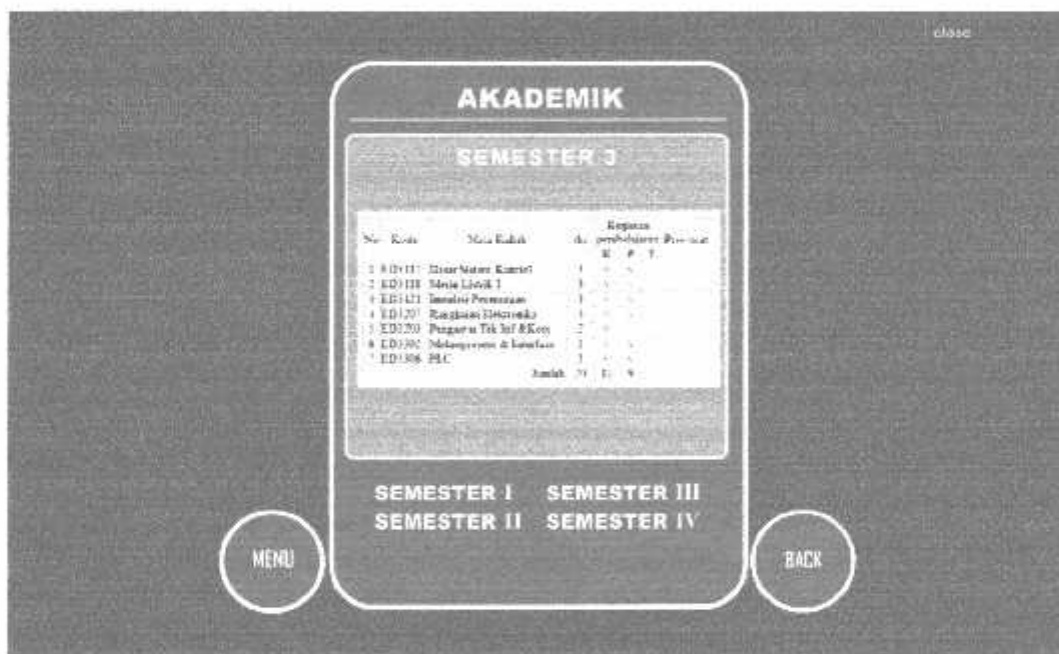
Gambar 4.18 Halaman Akademik



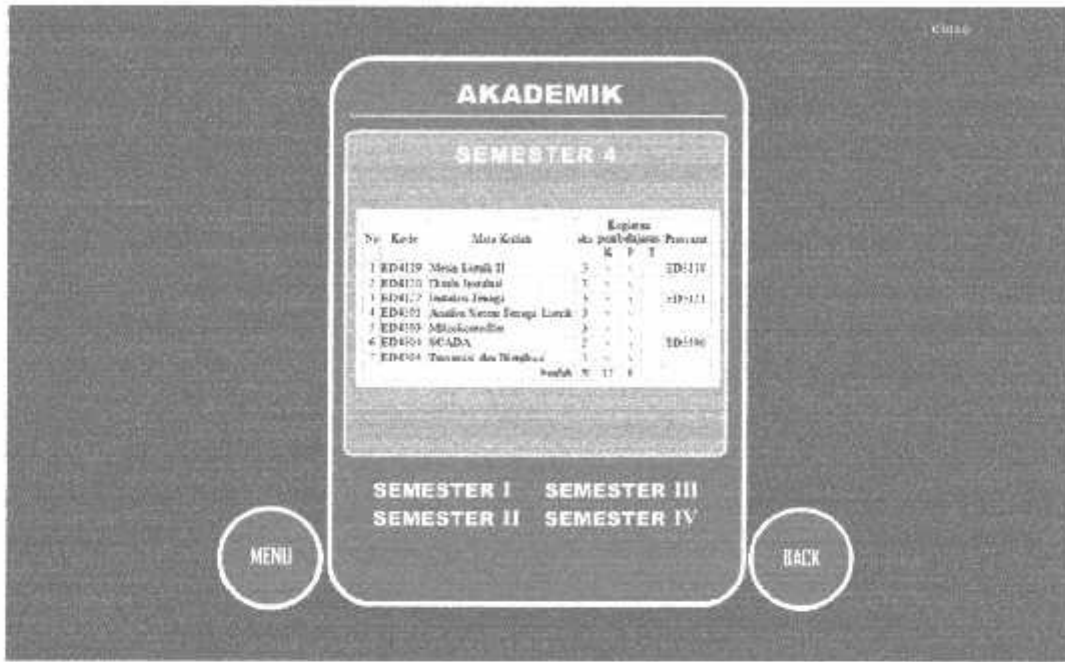
Gambar 4.19 Halaman Akademik Semester I



Gambar 4.20 Halaman Akademik Semester 2



Gambar 4.21 Halaman Akademik Semester 3



Gambar 4.22 Halaman Akademik Semester 4



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian dan pembahasan dari bab sebelumnya maka kita dapat mengambil beberapa kesimpulan :

1. Melalui program aplikasi Profil D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang berbasis Multimedia ini, *user* dari pihak kampus dapat dengan mudah memaparkan ataupun mempresentasikan kampus ITN Malang dan *user* dari luar atau pengunjung dapat dengan mudah mengetahui kampus ITN Malang.
2. Dengan menggunakan perangkat lunak *macromedia Flash* kita dapat membuat berbagai macam program aplikasi berbasis multimedia yang interaktif dan yang membatasinya hanyalah dari kreatifitas kita.
3. Program aplikasi Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang berbasis multimedia ini, dapat digunakan sebagai promosi kampus ITN Malang untuk menarik pelajar melanjutkan belajarnya di ITN Malang.

5.2 Saran

Setelah program aplikasi ini dibuat, ada beberapa saran yang perlu dikemukakan antara lain :

1. Program Aplikasi profil D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang masih memerlukan beberapa penyempurnaan, oleh karena itu apabila aplikasi ingin

diaplikasikan atau untuk promosi sebenarnya kami masih butuh masukan dari pihak luar guna mendapat aplikasi yang mempunyai daya tarik tinggi.

2. Aplikasi ini dimasukan *file-file* animasi yang dapat digunakan dalam memperindah *web*.



DAFTAR PUSTAKA

<http://affanul.net/?cat=6>

<http://data.tp.ac.id/dokumen/mengenal+adobe+flash+cs3~2>

<http://www.luckymahrus.com/it-stuff/69-tutorial/39-modul-pembelajaran-adobe-flash-cs3-professional.html>

<http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=2&sqi=2&ved=0CB0QFjAB&url=http%3A%2F%2Fstorage.jak-stik.ac.id%2Fstudents%2Fpaper%2Fpenulisan%2520ilmiah%2F30404178%2FBAB%2520II.pdf&ret=j&q=PENGENALAN%20SWISH%20MAX&ei=aktDTqH0PMXnrAeHvMXEBw&usg=AFQjCNGKVzdfU9abOWMISxmC7yX2MVQYnQ&cad=rja>

http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=13&ved=0CCcQFjACOAo&url=http%3A%2F%2Fari.bisniskuonline.com%2Fdocument%2Fpengenalan%2520terhadap%2520swishmax.pdf&ret=j&q=PENGENALAN%20SWISH%20MAX&ei=6ExDTpLnDsexrAfm4_XZBw&usg=AFQjCNEi4bU75MIQXnJ1ywYmaGU0XSJN-A&cad=rja

<http://duniabaca.com/tutorial-adobe-photoshop-dasar-untuk-pemula-dan-menengah.html>



Lampiran *Source Code* atau perintah program:

1. Halaman awal (Home)

Frame 1 :

```
fscommand("fullscreen", true);
```

Frame 46 :

```
stop();
```

Frame 56 :

```
stop();  
gotoAndPlay("menu");
```

Tombol ENTER (enter):

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tutup");  
}
```

Tombol Close (KELUAR):

```
on(release){  
    fscommand("quit", 1);  
}
```

2. Halaman Menu Utama

Frame 80 :

```
stop();
```

Frame 94 :

```
stop();  
stopAllSounds();  
gotoAndPlay("loading");
```

Frame 109 :

```
stop();  
gotoAndPlay("jurusan");
```

Frame 124 :

```
stop();  
gotoAndPlay("galeri");
```

Frame 139 :
stop();
gotoAndPlay("dosen");

Frame 154 :
stop();
gotoAndPlay("lab");

Frame 169 :
stop();
gotoAndPlay("himpunan");

Frame 183 :
stop();
gotoAndPlay("akademik");

Tombol JURUSAN (jurusan) :
on (rollOver) {
 gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
 gotoAndPlay("out");
}
on (release){
 _root.gotoAndPlay("tutup2");
}

Tombol GALERI (galeri):
on (rollOver) {
 gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
 gotoAndPlay("out");
}
on (release){
 _root.gotoAndPlay("tutup3");
}

Tombol DOSEN (dosen):
on (rollOver) {
 gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
 gotoAndPlay("out");
}
on (release){
 _root.gotoAndPlay("tutup4");
}

Tombol LABORATORIUM (labo):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("out");
}
on (release){
    _root.gotoAndPlay("tutup5");
}
```

Tombol HIMPUNAN (himpu):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("out");
}
on (release){
    _root.gotoAndPlay("tutup6");
}
```

Tombol AKADEMIK (akade):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("out");
}
on (release){
    _root.gotoAndPlay("tutup7");
}
```

Tombol HOME (hom):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("out");
}
on (release){
    _root.gotoAndPlay("tutup1");
}
```

3. Halaman Jurusan

Frame 204 :

```
stop();
```

Frame 209 :

```
stop();
```

Frame 214 :

```
stop();
```

Frame 219 :

```
stop();
```

Frame 224 :

```
stop();
```

Frame 230 :

```
stop();
```

Frame 235 :

```
stop();
```

Frame 240 :

```
stop();
```

Frame 259 :

```
stop();
```

```
gotoAndPlay("menu");
```

Frame 275 :

```
stop();
```

```
gotoAndPlay("menu");
```

Tombol BACK (back juru):

```
on (rollOver) {
```

```
    gotoAndPlay("over");
```

```
}
```

```
on (rollOut) {
```

```
    gotoAndPlay("out");
```

```
}
```

```
on (release){
```

```
    _root.gotoAndPlay("t1");
```

```
}
```

Tombol BACK (back juru):

```
on (rollOver) {
```

```
    gotoAndPlay("over");
```

```
}
```

```
on (rollOut) {
```

```
    gotoAndPlay("out");
```

```
}
```

```
on (release){
```

```
    _root.gotoAndPlay("bk");  
}
```

Tombol Latar Belakang (latarbelakang) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("latar");  
}
```

Tombol Visi (visi) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("visi");  
}
```

Tombol Misi (misi) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("misi");  
}
```

Tombol Tujuan Pendidikan (tujuan) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("tujuan");  
}
```

Tombol Struktur Organisasi (struktur) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("struktur");  
}
```

Tombol Staf Akademik (staf) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("staf1");  
}
```

Tombol next (back menu) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("staf2");  
}
```

Tombol prev (PREV) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("staf1");  
}
```

Tombol MENU (HJ) :

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}
```

```
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("t2");  
}
```

4. Halaman Galeri

Tombol BACK (tbackglr):

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("cls");  
}
```

Tombol foto (g1) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(300);  
}
```

Tombol foto (g2) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(301);  
}
```

Tombol foto (g3) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(302);  
}
```

Tombol foto (g4) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(303);  
}
```

Tombol foto (g5) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(304);  
}
```

Tombol foto (g6) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(305);  
}
```

```
Tombol foto (g7) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(306);  
}
```

```
Tombol foto (g8) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(307);  
}
```

```
Tombol foto (g9) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(308);  
}
```

```
Tombol foto (g10) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(309);  
}
```

```
Tombol foto (g11) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(310);  
}
```

```
Tombol foto (g12) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(311);  
}
```

```
Tombol foto (g13) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(312);  
}
```

```
Tombol foto (g14) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(313);  
}
```

```
Tombol foto (g15) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(314);  
}
```

```
Frame 300 :  
stop();
```

Frame 301 :
stop();

Frame 302:
stop();

Frame 303 :
stop();

Frame 304 :
stop();

Frame 305 :
stop();

Frame 306 :
stop();

Frame 307 :
stop();

Frame 308 :
stop();

Frame 309 :
stop();

Frame 310 :
stop();

Frame 311 :
stop();

Frame 312 :
stop();

Frame 313 :
stop();

Frame 314 :
stop();

Frame 335 :
stop();
gotoAndPlay("menu");

10
11
12
13

14



5. Halaman Dosen

Frame 360 :
stop();

Frame 365 :
stop();

Frame 370:
stop();

Frame 375 :
stop();

Frame 380 :
stop();

Frame 385 :
stop();

Frame 390 :
stop();

Frame 395 :
stop();

Frame 400 :
stop();

Frame 405 :
stop();

Frame 410 :
stop();

Frame 415 :
stop();

Frame 420 :
stop();

Frame 425 :
stop();

Frame 430 :
stop();

```
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("close2");  
}
```

Tombol nama dosen (D1) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("1");  
}
```

Tombol nama dosen (D2) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("2");  
}
```

Tombol nama dosen (D3) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("3");  
}
```

Tombol nama dosen (D4) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("4");  
}
```

Tombol nama dosen (D5) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("5");  
}
```

Tombol nama dosen (D6) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("6");  
}
```

Tombol nama dosen (D7) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("7");  
}
```

Tombol nama dosen (D8) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("8");  
}
```

Tombol nama dosen (D9) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("9");  
}
```

Tombol nama dosen (D10) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("10");  
}
```

Tombol nama dosen (D11) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("11");  
}
```

Tombol nama dosen (D12) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("12");  
}
```

Tombol nama dosen (D13) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("13");  
}
```

Tombol nama dosen (D14) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("14");  
}
```

Tombol nama dosen (D15) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("15");  
}
```

Tombol nama dosen (D16) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("16");  
}
```

Tombol nama dosen (D17) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("17");  
}
```

Tombol nama dosen (D18) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("18");  
}
```

```
}
```

Tombol nama dosen (D19) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("19");  
}
```

6. Halaman Laboratorium

Frame 521 :

```
stop();
```

Frame 526 :

```
stop();
```

Frame 527:

```
stop();
```

Frame 528 :

```
stop();
```

Frame 529 :

```
stop();
```

Frame 530 :

```
stop();
```

Frame 531 :

```
stop();
```

Frame 536 :

```
stop();
```

Frame 537 :

```
stop();
```

Frame 538 :

```
stop();
```

Frame 539 :

```
stop();
```

Frame 544 :

```
stop();
```

Frame 545 :
stop();

Frame 546 :
stop();

Frame 547 :
stop();

Frame 548 :
stop();

Frame 549 :
stop();

Frame 550 :
stop();

Frame 555 :
stop();

Frame 556 :
stop();

Frame 557 :
stop();

Frame 558 :
stop();

Frame 559:
stop();

Frame 560 :
stop();

Frame 561 :
stop();

Frame 562 :
stop();

Frame 567 :
stop();

Frame 568 :
stop();

Frame 569 :
stop();

Frame 574 :
stop();

Frame 575 :
stop();

Frame 576 :
stop();

Frame 577 :
stop();

Frame 578 :
stop();

Frame 583 :
stop();

Frame 584 :
stop();

Frame 585 :
stop();

Frame 586 :
stop();

Frame 587 :
stop();

Frame 588 :
stop();

Frame 589:
stop();

Frame 608 :
stop();
gotoAndPlay("menu");

Frame 628 :
stop();
gotoAndPlay("menu");

Tombol Nama Lab (lab dastel) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB1");
}
```

Tombol Nama Lab (lab workshop) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB2");
}
```

Tombol Nama Lab (lab digital) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB3");
}
```

Tombol Nama Lab (lab perancangan) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB4");
}
```

Tombol Nama Lab (lab pkm) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB5");
}
```

Tombol Nama Lab (lab ukur) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB6");
}
```

Tombol Nama Lab (lab dsk) :

```
on(release){
    gotoAndPlay("LAB7");
}
```

Tombol BACK (back LABO):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay("out");
}
on (release){
    _root.gotoAndPlay("a");
}
```

Tombol BACK (back LABO):

```
on (rollOver) {
    gotoAndPlay("over");
}
```

```
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tu1");  
}
```

Tombol MENU (hom L) :

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tu2");  
}
```

Tombol foto (f1) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(526);  
}
```

Tombol foto (f2) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(527);  
}
```

Tombol foto (f3) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(528);  
}
```

Tombol foto (f4) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(529);  
}
```

Tombol foto (f5) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(530);  
}
```

Tombol foto (f6) :

```
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(531);  
}
```

```
Tombol foto (f7) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(536);  
}
```

```
Tombol foto (f8) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(537);  
}
```

```
Tombol foto (f9) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(538);  
}
```

```
Tombol foto (f10) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(539);  
}
```

```
Tombol foto (f11) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(544);  
}
```

```
Tombol foto (f12) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(545);  
}
```

```
Tombol foto (f13) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(546);  
}
```

```
Tombol foto (f14) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(547);  
}
```

```
Tombol foto (f15) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(548);  
}
```

```
Tombol foto (f16) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(549);  
}
```

```
}
```

```
Tombol foto (f17) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(550);  
}
```

```
Tombol foto (f18) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(555);  
}
```

```
Tombol foto (f19) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(556);  
}
```

```
Tombol foto (f20) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(557);  
}
```

```
Tombol foto (f21) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(558);  
}
```

```
Tombol foto (f22) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(559);  
}
```

```
Tombol foto (f23) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(560);  
}
```

```
Tombol foto (f24) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(561);  
}
```

```
Tombol foto (f25) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(562);  
}
```

```
Tombol foto (f26) :
```

```
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(567);
}
```

```
Tombol foto (f27) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(568);
}
```

```
Tombol foto (f28) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(569);
}
```

```
Tombol foto (f29) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(574);
}
```

```
Tombol foto (f30) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(575);
}
```

```
Tombol foto (f31) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(576);
}
```

```
Tombol foto (f32) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(577);
}
```

```
Tombol foto (f33) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(578);
}
```

```
Tombol foto (f34) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(583);
}
```

```
Tombol foto (f35) :
on(release, rollOver){
    gotoAndStop(584);
}
```

```
Tombol foto (f36) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(585);  
}
```

```
Tombol foto (f37) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(586);  
}
```

```
Tombol foto (f38) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(587);  
}
```

```
Tombol foto (f39) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(588);  
}
```

```
Tombol foto (f40) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(589);  
}
```

7. Halaman Himpunan

```
Frame 649 :  
stop();
```

```
Frame 653 :  
stop();
```

```
Frame 654:  
stop();
```

```
Frame 655 :  
stop();
```

```
Frame 656 :  
stop();
```

```
Frame 657 :  
stop();
```

```
Frame 658 :  
stop();
```

Frame 659 :
stop();

Frame 660 :
stop();

Frame 661 :
stop();

Frame 662 :
stop();

Frame 667 :
stop();

Frame 668 :
stop();

Frame 669 :
stop();

Frame 670 :
stop();

Frame 671 :
stop();

Frame 672 :
stop();

Frame 673 :
stop();

Frame 692 :
stop();
gotoAndPlay("menu");

Frame 712 :
stop();
gotoAndPlay("menu");

Tombol BACK (back himpun) :
on (rollOver) {
 gotoAndPlay("over");
}
on (rollOut) {
 gotoAndPlay("out");

```
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tup");  
}
```

Tombol BACK (back himpun) :

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay(644);  
}
```

Tombol MENU (hom H) :

```
on (rollOver) {  
    gotoAndPlay("over");  
}  
on (rollOut) {  
    gotoAndPlay("out");  
}  
on (release){  
    _root.gotoAndPlay("tup2");  
}
```

Tombol Orientasi Jurusan (orien) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("OJ");  
}
```

Tombol Studi Lapangan (studi) :

```
on(release){  
    gotoAndPlay("SL");  
}
```

Tombol foto (h1) :

```
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(653);  
}
```

Tombol foto (h2) :

```
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(654);  
}
```

Tombol foto (h3) :

```
on(release, rollOver){
```

```
    gotoAndStop(655);  
}
```

```
Tombol foto (h4) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(656);  
}
```

```
Tombol foto (h5) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(657);  
}
```

```
Tombol foto (h6) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(658);  
}
```

```
Tombol foto (h7) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(659);  
}
```

```
Tombol foto (h8) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(660);  
}
```

```
Tombol foto (h9) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(661);  
}
```

```
Tombol foto (h10) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(662);  
}
```

```
Tombol foto (h11) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(667);  
}
```

```
Tombol foto (h12) :  
on(release, rollOver){  
    gotoAndStop(668);  
}
```

```
Tombol foto (h13) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(669);  
}
```

```
Tombol foto (h14) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(670);  
}
```

```
Tombol foto (h15) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(671);  
}
```

```
Tombol foto (h16) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(672);  
}
```

```
Tombol foto (h17) :  
on(release, rollOver ){  
    gotoAndStop(673);  
}
```



FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Nomor : 171/I.D-07/TA/2011
Lampiran : -
Perihal : Bimbingan Tugas Akhir

Kepada : Yth. Ir. Taufik Hidayat, MT
Dosen Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,


Sesuai dengan permohonan persetujuan dalam Tugas Akhir untuk mahasiswa:

Nama : Priyo Hadi Winoto
No. Mahasiswa : 0852518
Program Studi : Teknik Listrik D-III
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Profil Jurusan Teknik Elektro D3 ITN Malang
Menggunakan Program Adobe Flash

Maka dengan ini pembimbingan Tugas Akhir tersebut kami serahkan sepenuhnya kepada saudara, terhitung mulai tanggal 08/07/2011 s/d 08/12/2011


Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Malang, 08 Juli 2011
Ketua Program Studi
Teknik Elektro D-III


Ir. H. Taufik Hidayat, MT
NIP. 1018700151 **6**

LEMBAR ASISTENSI REVISI

Nama : Priyo Hadi Winoto
NIM : 0852518
Jurusan : Teknik Listrik D III
Konsentrasi : Teknik Komputer D III
Dosen Pembimbing : Ir. H. Taufik Hidayat, MT dan Ahmad Faisol, ST
Judul : Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis Multimedia
Menggunakan Macromedia Flash 8

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1		<ul style="list-style-type: none">- Kesimpulan disempurnakan- Abstrak disempurnakan- Hal yg didiskusikan	

Malang, Agustus 2011


Dosen Penguji 1



Bambang Prio Hartono, ST, MT
NIP. 1028400082

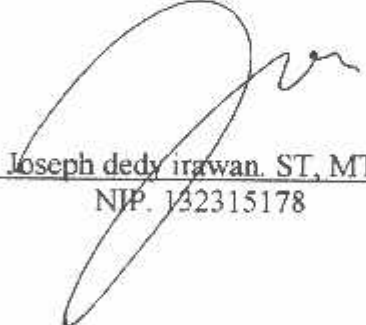
LEMBAR ASISTENSI REVISI

Nama : Priyo Hadi Winoto
NIM : 0852518
Jurusan : Teknik Listrik D III
Konsentrasi : Teknik Komputer D III
Dosen Pembimbing : Ir. H. Taufik Hidayat, MT dan Ahmad Faisol, ST
Judul : Profil D-III Teknik Listrik ITN Malang Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1		- Kesimpulan disempurnakan	





Malang, Agustus 2011

Dosen Penguji II


Joseph dedy irawan, ST, MT
NIP. 132315178

LEMBAR ASISTENSI

Nama : Priyo Hadi Winoto
NIM : 0852518
Jurusan : Teknik Listrik D III
Konsentrasi : Teknik Komputer D III
Dosen Pembimbing : Ir.H. Taufik Hidayat, MT
Judul : Profil Jurusan D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang Menggunakan Macromedia Flash

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	9 Juli 2011	Ace Bab I, II, III	
2	12 Juli 2011	Ace Bab IV	
3	12 Agustus 2011	Revisi Bab V : Kesimpulan & Saran dipar baitin	
4	15 Agustus 2011	Demo Program	
5			

Malang, 15 Agustus 2011

Dosen Pembimbing II



(Ahmad Faisal, ST)

NIP.P. 1031000431

LEMBAR ASISTENSI

Nama : Priyo Hadi Winoto
NIM : 0852518
Jurusan : Teknik Listrik D III
Konsentrasi : Teknik Komputer D III
Dosen Pembimbing : Ir.H. Taufik Hidayat, MT
Judul : Profil Jurusan D-III Teknik Energi Listrik ITN Malang Menggunakan Macromedia Flash

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	2 Juli 2011	- Siapkan Bab III	Sh
2	8 Juli 2011	- Siapkan Bab IV, Bab V	Sh
3	10 Agustus 2011	- Menu di tampilan profil. (Tampilan D3)	Sh
4	15 Agustus 2011	- Simulasi untuk profil D3 di bab IV	Sh
5	18 Agustus 2011	- Ace. mengedit again T3	Sh

Malang, 15 Agustus 2011

Dosen Pembimbing



Ir. H. Taufik Hidayat, MT
NIP. Y 1018700151